
100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO III ● Nº 22
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas.
IVA INC.
PORTUGAL: 750$
ESTE MES:
G.P. MANAGER 2
L.A. BLASTER
M.A.X. / GRID RUN
ULT.SOCCER MAN. 2
TINTÍN EN EL TÍBET
ALFRED PELROCK
MASTER OF ORION 2
SUPER L. PRO RUGBY
NASCAR RACING 2
OVER THE REICH
WOODEN SHIPS
ASSASSIN 2015
B&B CHEAPS CLIKS
POWERCHESS
LOS PITUFOS
SLAMSCAPE
MUNDODISCO II
FLYING CORPS
M.D.K
PSYGNOSIS
LA HORA DEL BÚHO
TODAS LAS NOVEDADES DE LA COMPAÑÍA BRITÁNICA
POD: EL PRIMER MEGAGAME MMX
TOWER
8 413042 303039
00022



AÑO III - NÚMERO 22

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Victor Sánchez, Pedro López, Angel L. Mozún, Walter Lewin

Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría
fegarcia@towercom.es
Maquetación
Javier Pérez Manzanaro
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Patricia Martínez (Madrid)
(91) 661 42 11
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29

TOWER LABS
Jefe Servicio Técnico
Óscar Rodríguez
Responsable de Laboratorio
J. Mariano Ferrera
Editora
Almudena Prieto
Atención Técnica
Javier Amado

Suscripciones
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Director de Distribución
Enrique Cabezas

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Filma Dos
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759



AL ESTE DEL EDÉN CLONICO

Nos encontramos, no cabe duda, en el año de Dolly, la oveja clónica, de morro chato y mirar atónito. En el mundo de la informática eso de los clones lo tenemos asumido desde hace bastante tiempo. En efecto, estamos en un paraíso clónico; diariamente nos codeamos con productos idénticos de todo tipo: desde ordenadores personales hasta, lamentablemente, videojuegos... pasando incluso por ciertas revistas del sector. En nuestra redacción, sin embargo, con alguna excepción, preferimos huir de las repeticiones. Por eso cada uno de los números de PC Top Player es un mundo nuevo, y nuestros lectores se acercan a la revista siempre como a un misterio inextricable que hay que descifrar.

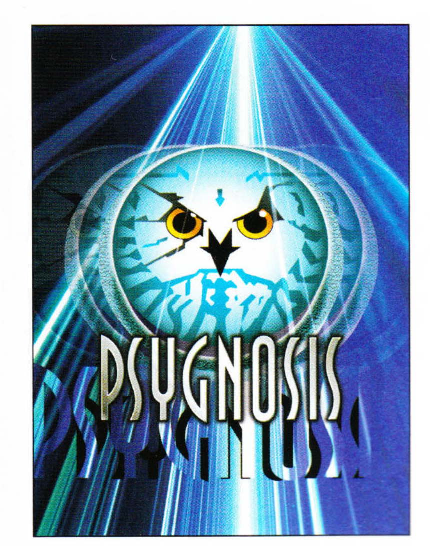
Con sus últimos lanzamientos, la compañía Psygnosis está demostrando que se encuentra en un excelente momento de forma. Y es que, aunque parezca mentira, después del tiempo que lleva esta veterana compañía en lo más alto del sector, todavía sigue haciendo de tripas corazón para mostrarnos lo mejor de sí misma. Sus programas mantienen todavía una calidad muy elevada y alcanzan altos puestos en el mercado. Por este motivo hemos decidido hacerle el honor de disfrutar de nuestra portada, en fiel reflejo del contenido de la revista, entre cuyas páginas encontrarás un exhaustivo reportaje dedicado a esta compañía inglesa.

Como Juego del Mes se ha alzado esta vez un título técnicamente revolucionario. Se trata de Pod, el primer programa realizado para la tecnología MMX. En él podrás disfrutar de velocidad sin límites en unas trepidantes carreras de coches.

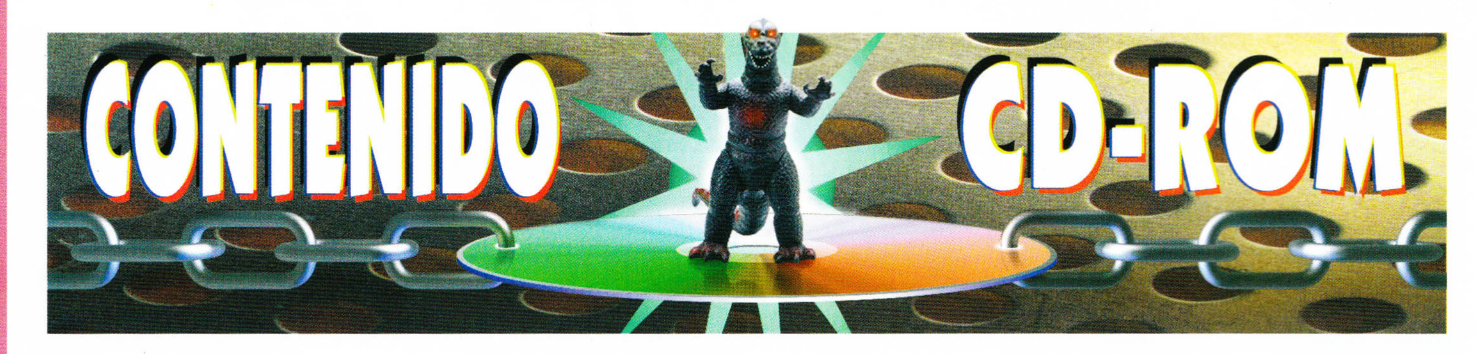
También tienen su lugar las soluciones de los juegos más difíciles del mercado. En esta ocasión desvelamos los secretos del maravilloso mundo de Fable y del incombustible programa Riddle of Master Lu. Los incondicionales de las aventuras gráficas sabrán apreciar el titánico esfuerzo de nuestros colaboradores en siete páginas de feroz e indomable "estrujamiento de sesos".

Nada más, por el momento. El mes que viene prometemos volver junto a ti una vez más, de modo que no nos olvides. ¡Hasta pronto!

ÍNDICE



En mitad de la más oscura noche ha llegado, nuevamente, la brillante hora del búho. Psygnosis, con la mirada risueña y a la vez amenazadora de su mascota, lleva ya muchos años deleitándonos con infinidad de programas, algunos de ellos clásicos como los *Lemmings* en todas sus versiones, y todavía sigue imprimiendo una calidad inusitada en todos sus productos.



Como todos los meses, el CD-ROM de la revista viene cargado con las mejores demos del momento. Merece una especial atención la del estupendo programa M.D.K., un título que hará historia por su elevada calidad técnica.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.



M.D.K.

RUN: MDK.BAT

La demo de **M.D.K.** es jugable desde el CD-ROM. El mismo programa te pedirá que configures el sonido cuando ejecutes nuestro fichero BAT. Si tienes Windows 95 como entorno operativo y las librerías DirectX instaladas (si no es así, las puedes encontrar dentro del directorio UTIL del CD-ROM), es preferible que ejecutes tú mismo la demo desde el Explorador de Windows, con el fichero MDKDEM95.EXE del directorio MDK del CD-ROM. Estamos seguros de que quedarás francamente impresionado con la calidad de este título, que incluso aprovecha las rutinas MMX si tu procesador las posee.









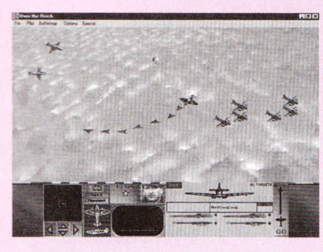
OVER THE REICH

RUN: OTRDEMO.BAT

Over the Reich también es jugable desde el interior del CD-ROM, y necesita el entorno operativo Windows 95 para poder funcionar. Si quieres jugar con la demo, debes tener DirectX y Quicktime instalado en tu ordenador (si no tienes instaladas todavía ambas librerías, las encontrarás en sendas carpetas del directorio UTIL del CD-ROM). Si por algún motivo nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows 95, entonces tienes que ejecutar el fichero OTR95.EXE que aparece dentro del directorio OTRDEMO del CD-ROM desde el Explorador de Programas.







L E Y E N D A



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



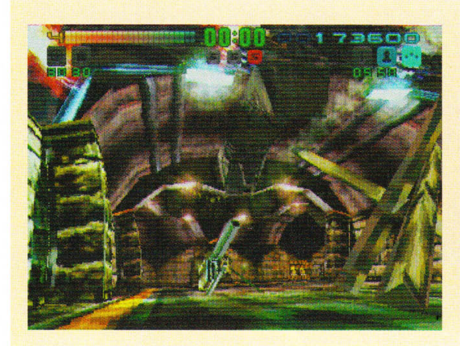
Demo no jugable visible desde el disco duro



TUNNEL B-1

RUN: TUNNELB1.BAT

Si quieres ver este vídeo de Tunnel B-1 puedes utilizar el programa Quickview que hemos incluido en el directorio TUNNELB1 del CD-ROM. Las opciones del programa Quickview aparecen al pulsar las teclas "ALT+O". Para salir del programa tienes que presionar "ALT+X". Para ejecutar un vídeo, sitúate sobre el mismo con los cursores y pulsa ENTER. También puedes ver el fichero TUNNELB1.AVI con el Reproductor Multimedia que posee Windows.

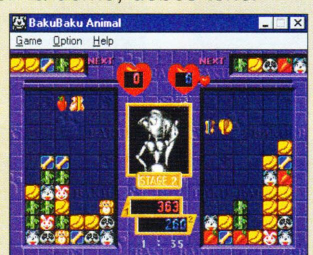




BAKU-BAKU

RUN: BAKUBAKU.BAT

La demo de este juego de Sega es jugable desde el CD-ROM, y necesita el entorno operativo Windows 95 para funcionar. Para jugar con la demo, debes tener DirectX instalado en tu ordenador (si no tienes instaladas todavía esas librerías, las encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el fichero BAKU.EXE del directorio BAKUBAKU del CD-ROM desde el Explorador de Programas. El programa te pedirá que pongas Windows a 256 colores.





CURSO JUEGOS

RUN: CURSOJ.BAT

Dentro del directorio CURSOJ encontrarás el programa explicativo que se refiere al capítulo de este mes de nuestra sección "Cómo crear tus juegos". El fichero CURS22.EXE te mostrará, siguiendo el desarrollo de nuestro curso, cómo funciona el *scroll* horizontal. Con las teclas "+" y "–" del teclado numérico, aceleraremos o deceleraremos el *scroll*. El archivo CURS22.PAS es el listado completo de esta rutina, y PC.GIF es la imagen utilizada para realizar el *scroll*.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Javier Amado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para tí.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece, en la pantalla, el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa en mi ordenador, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Sólo tienes que aumentar el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es probable que hayas desactivado, sin darte cuenta, el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

CONTENIDO CD-ROM



POWERCHESS

RUN: PCHESS.BAT

La demo del sólido programa de ajedrez **PowerChess** no es, lógicamente, jugable, aunque podrás ver cómo funciona este título de Sierra On-Line y cuáles son sus funciones más importantes. Se trata de una demo preparada para el entorno Windows 95. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, entonces tendrás que ejecutar el fichero PCHESW95.EXE, situado en el directorio PCHESS del CD-ROM, con el Explorador de Programas.



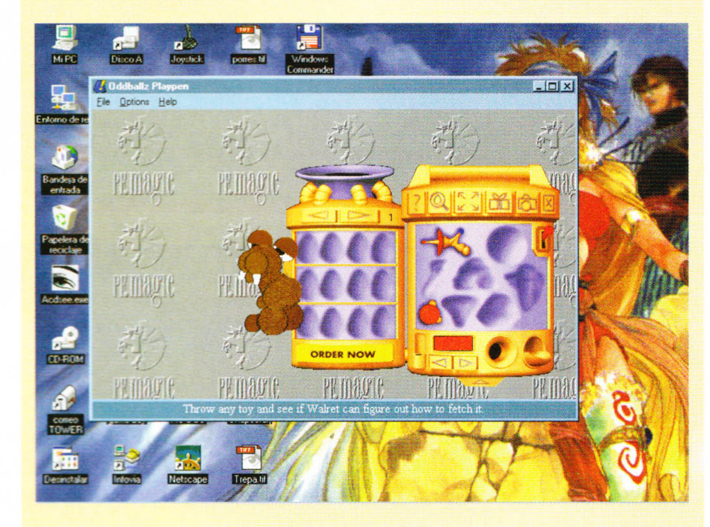


ODDBALLZ

RUN: ODDBALLZ.BAT

Se trata de la versión shareware de este entretenido programa de PF Magic. Con ella podrás controlar las peripecias de una simpática mascota, con la ayuda de dos artefactos. Es una demo preparada para Windows 95. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu sistema operativo, ejecuta con el Explorador de Programas el fichero SETUP.EXE del directorio ODDBALLZ del CD-ROM.



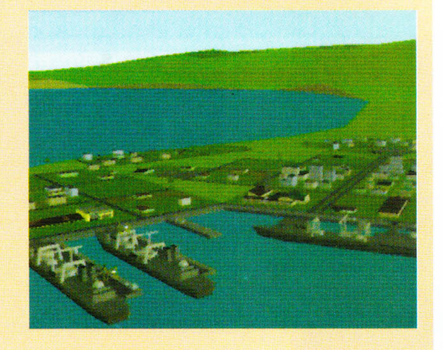


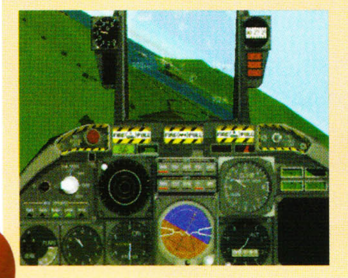


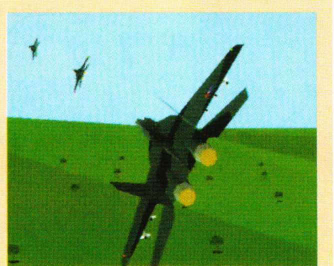
A-10 CUBA

RUN: A10CUBA.BAT

Para jugar con la demo de A-10 cuba necesitas tener las librerías DirectX instaladas en tu Windows 95. Si no las tienes, las puedes encontrar dentro del directorio A10CUBA del CD-ROM. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, debes ejecutar el archivo SETUP.EXE del directorio anteriormente indicado. Esta demo te permite jugar en la primera misión del juego.







REALMS OF THE HAUNTING

RUN: ROTH.BAT

Nuestro fichero BAT te conducirá directamente al programa de instalación de la demo. Necesitas un mínimo de 2 Mb. de espacio libre en tu disco duro para la instalación. El programa funciona tanto bajo DOS como bajo Windows 95. Con esta demo podrás visitar algunas estancias de la tenebrosa mansión protagonista del juego, así como ver la estupenda secuencia de presentación del mismo.









DESTRUCTION DERBY 2

RUN: DDERBY2.BAT

Para instalar la demo de **Destruction Derby 2** necesitas poseer al menos 10 Mb. de espacio libre en tu disco duro C. Ejecuta nuestro fichero BAT; una vez haya sido instalado dentro del directorio DDERBY2 de tu disco duro C, tienes que ejecutar SETSOUND.EXE si quieres configurar la demo, y DD2DEMO.EXE para jugar con ella. Funciona bajo DOS y bajo Windows 95. Hemos detectado que algunas tarjetas de sonido ralentizan el programa. Si es tu caso, desactiva el sonido en el programa de configuración.







BLUE ICE

RUN: BLUEICE.BAT

Para instalar la demo del gélido **Blue Ice** necesitas poseer por lo menos 7 Mb. de espacio libre dentro de tu disco duro C. Ejecuta nuestro fichero BAT y, una vez se haya instalado en el directorio BLUEICE de tu disco duro C, ejecuta SETSOUND.EXE para configurar la demo, y BI.EXE para poder disfrutar de ella. Funciona bajo MS-DOS, y si el programa de configuración no te deja salvarla, teclea ATTRIB -H -S -R +A *.* /S dentro del directorio en el que has instalado la demo. El programa se maneja pinchando con el puntero del ratón por toda la pantalla. El botón derecho te servirá para seleccionar las acciones.







FRAGILE ALLEGIANCE

RUN: FRAGILE.BAT

Nuestro fichero BAT te conducirá directamente al programa de instalación de la demo. Necesitas un mínimo de 41 Mb. de espacio libre en tu disco duro para la instalación. El programa funciona sólo bajo MS-DOS, y necesita un *driver* de ratón. Con esta demo podrás ver cómo funciona el juego y cómo se deben manejar las diversas acciones y menús. La presentación es bastante espectacular.



KILL, KRUSH 'N DESTROY

RUN: KKND.BAT

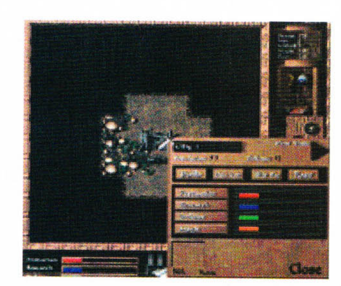
Nuestro fichero BAT te conducirá directamente al programa de instalación de esta curiosa demo. El programa funciona sólo bajo el sistema operativo MS-DOS. Con esta demo podrás jugar con las dos facciones protagonistas del programa. La instalación y el programa requieren de un *driver* tipo UNIVESA. Si el que acompaña al programa no te funciona, utiliza el que encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM, o consigue el adecuado para tu tarjeta. Aun así, el programa es incompatible con ciertas tarjetas gráficas. Requiere tarjeta de sonido. No la configures con el programa instalador, sino que, una vez lo hayas instalado, ejecuta el fichero THEVOICE.BAT, donde indicarás los parámetros que posee tu tarjeta de sonido.

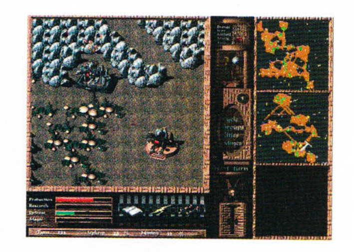






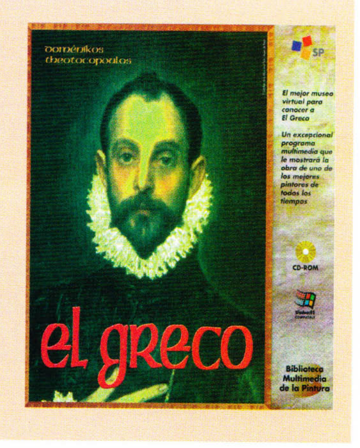
CAVEWARS





En los últimos tiempos, los programas de estrategia están creciendo y multiplicándose de manera vertiginosa. En este género se encuadra **Cavewars**. En efecto, este videojuego promete mucha diversión a los aficionados a la estrategia. Por lo que hemos podido ver, posee un sistema de juego similar al del genial *Command & Conquer*, pero se desarrolla en un ambiente medieval.

EL GRECO



Los artistas plásticos más importantes de todos los tiempos nos visitan con cada vez más frecuencia en forma de productos multimedia. SP también pone su granito de arena con este producto, dentro de su serie "Biblioteca Multimedia de la Pintura".

INFOGRAMES





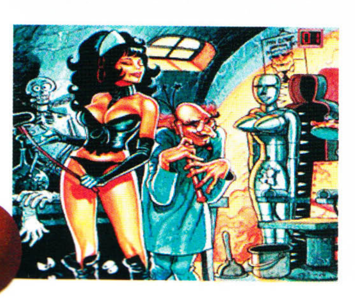
En breve nos va a llegar una nueva avalancha de títulos de esta compañía francesa. En primer lugar, después de su *Astérix y Obélix*, continúan en la línea de productos basados en el cómic. Así, podremos disfrutar de **Los Pitufos**, de una aventura del aguerrido **Tintín en el Tíbet** y de una de las complejas historias de **Spirou y Fantasio**.

Por otro lado, presenta dos nuevos títulos, **Voodoo Kid** y **Private Eye**. El primero es una aventura muy en la línea de *Little Big Adventure*. En el segundo asumes el papel de un detective tipo Spade o Marlowe en una videoaventura de dibujos animados.



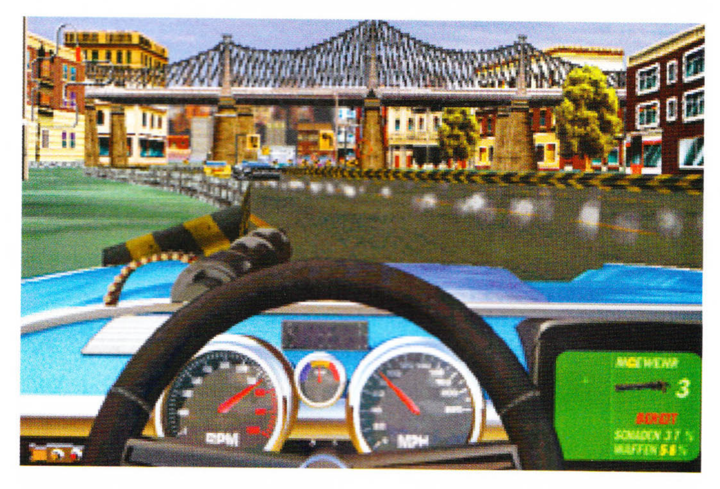
21st CENTURY ENTERTAINMENT

Dentro de la nueva ola de títulos que nos va a ofrecer en poco tiempo esta compañía, destacan dos títulos de excelente calidad. Esta casa estaba hasta ahora casi exclusivamente dedicada a realizar *pinballs* de todo tipo. Ahora, por lo visto, está explorando nuevos territorios.



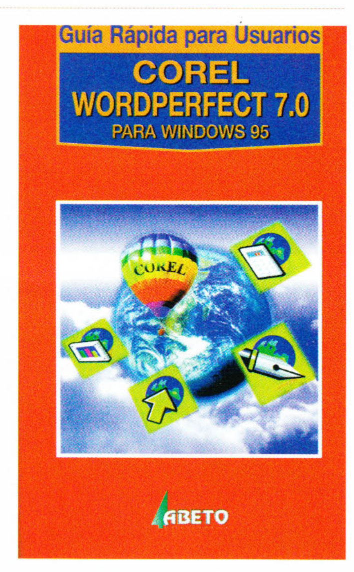
Axelerator es un simulador de carreras de coches que posee una gran calidad gráfica. Es un programa que, gracias a su jugabilidad innata y a sus posibilidades, agradecerán todos los amantes de la velocidad.

Biing!, por su parte, es un juego de estrategia económica digno de las huestes de Quentin Tarantino. Con el subtítulo de *Sexo, intrigas y escalpelos*, este alocado programa reúne curvas vertiginosas, mucho humor y unos toques de *gore*. En él, por lo demás, lo que debes hacer es regir un hospital que tiene unas características un tanto especiales. Los médicos utilizan técnicas medievales, las enfermeras se destapan y los desdichados enfermos no pueden ni donar órganos.



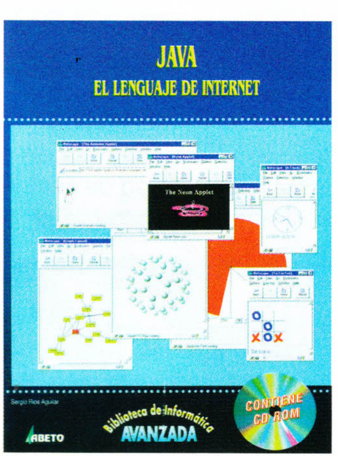


NUEVOS LIBROS DE ABETO



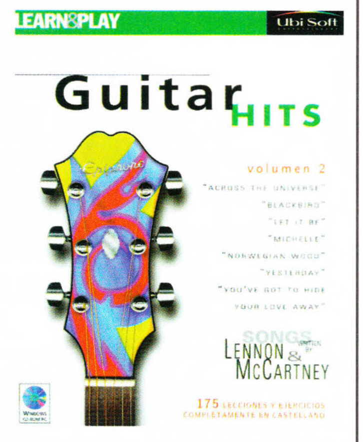
Dentro de su línea, de gran aceptación entre el público, "Biblioteca de Informática Avanzada", la compañía Abeto Editorial presenta en esta ocasión un título de indudable interés para todos aquellos que deseen descubrir las más ocultas entrañas de la Red de redes. Se trata de **JAVA, El lenguaje de Internet**, una imprescindible guía de programación que te ayudará a comprender este imprescindible "vehículo" de Internet.

También continúa ahondando en otra de sus series, la "Guía Rápida para Usuarios". Esta vez te dan a conocer todos los secretos de Corel WordPerfect para Windows 95. Empezando desde un nivel apto para principiantes, este libro profundiza en el manejo de la versión más avanzada de este procesador de texto.

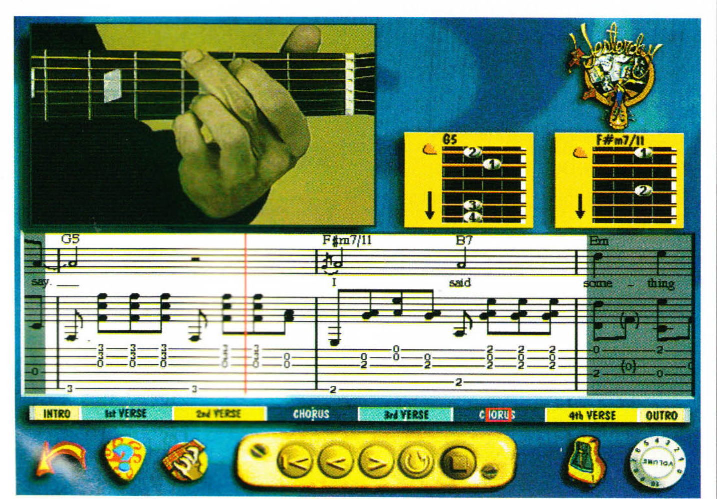


Si quieres más información o realizar algún pedido, llama al teléfono (91) 661 42 11.

GUITAR HITS 2



El segundo volumen de este programa de Ubi Soft, dirigido a aprendices de *guitar man*, gira alrededor de The Beatles. Es un título didáctico que se vertebra alrededor de siete de las más conocidas canciones de Lennon y McCartney. Aprenderás de manera fácil e intuitiva a tocar tu instrumento preferido.

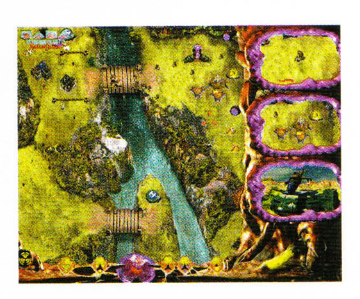




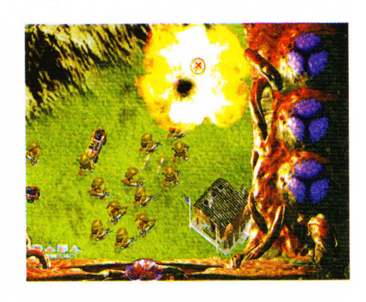
CONQUEST EARTH

COMPAÑÍA: EIDOS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S. A.

Después de su estupendo *Tomb Raider*, Eidos ha decidido internarse en el mundo de la estrategia. Y lo hace, cómo no, por la puerta grande, con este excelente producto que explora la veta estratégica abierta por *Command & Conquer*. En efecto, siguiendo el sistema de juego de éste, han conseguido un producto de calidad inusitada, con unos gráficos muy por encima de la media. Tu misión consiste en expulsar a unos extraterrestres de nuestro querido planeta, invadido por hordas de *aliens* con sed de sangre humana, aunque tienes la posibilidad de ser un alienígena, con lo que te ofrecen dos juegos en uno. Un producto bastante interesante que está a punto de llegar a nuestro país.



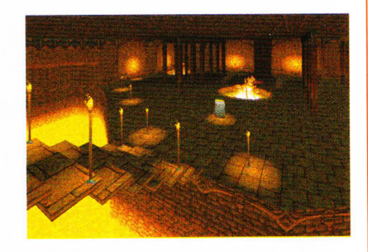


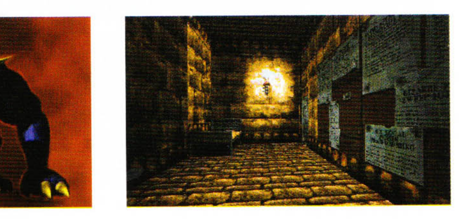


REALMS OF THE HAUNTING

COMPAÑÍA: GREMLIN ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Gremlin se aventura esta vez en el género de las aventuras gráficas, aunque con algunos toques de arcade. Con este título los programadores han intentado aunar lo mejor de los arcades tridimensionales con las videoaventuras. Han logrado realizarlo de manera exquisita. Tienes que recorrer repetidas veces una tétrica mansión en la que tu vida corre serio peligro. Si quieres sobrevivir, necesitarás de unos reflejos increíbles.





MUZZLE VELOCITY

COMPAÑÍA: CODEFUSION ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Se trata de otra excelente fusión de dos géneros; en este caso, la estrategia y la simulación, ya viejas compañeras de viaje. En efecto, tienes ante ti un nuevo simulador de tanques de combate, que, además, debes controlar, estratégicamente hablando, para llevar la batalla a buen término. Los gráficos de este programa son bastante buenos y, por lo que hemos podido ver, su jugabilidad estará fuera de toda duda, a pesar de estar programado por una compañía desconocida hasta este momento.

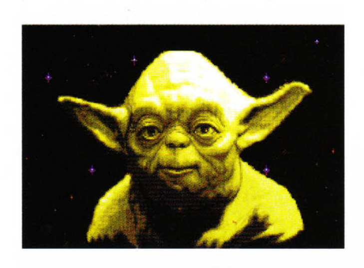




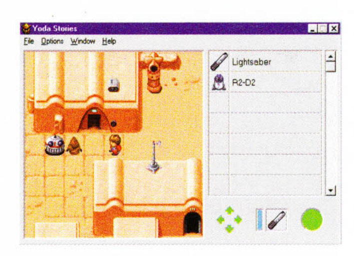
YODA STORIES

COMPAÑÍA: LUCASARTS ● DISTRIBUIDOR: ERBE

Era un secreto a voces. Con el lanzamiento internacional de su trilogía de *La Guerra de las Galaxias* remozada, nuestro amigo George no podía resistir la tentación de lanzar videojuegos que girasen alrededor de su heroica saga. El primero de ellos (se esperan, al menos, dos más: *Jedi Knight*, segunda parte de *Dark Forces*, y *Rebellion*, un programa de estrategia espacial) es este curioso **Yoda Stories**. Siguiendo el esquema que utilizaran en *Las Aventuras de Escritorio de Indiana Jones*, se trata de una aventura gráfica repleta de *puzzles* que varían cada vez que inicias una nueva partida. Respecto al título mencionado la calidad ha aumentado considerablemente, tanto en lo que se refiere a los gráficos como a la estructura de los *puzzles*.











PREVIEW

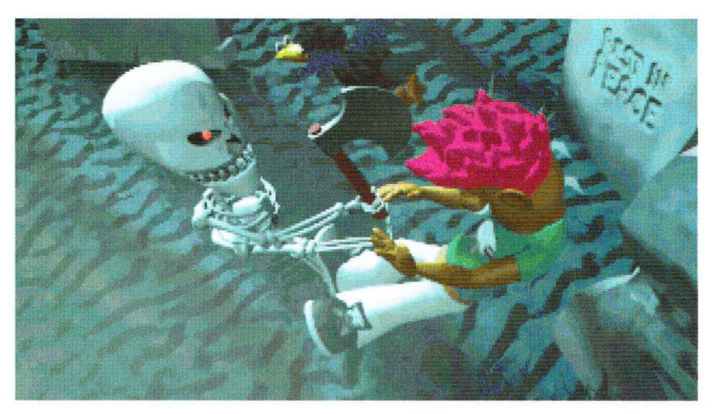





QUIVERING

COMPAÑÍA: GAMETEK ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Gametek ha logrado esta vez una bellísima videoaventura de excelente realización y un *look* muy acabado. Este producto recordará a más de uno al peculiar *Johnny Bazookatone* de hace algún tiempo. Lo más destacado de este programa son los vídeos "renderizados" al más puro estilo de los de los dibujos animados de la televisión (muy parecidos a los del título mencionado anteriormente), que sacarán alguna sonrisa a más de uno, y a todos admiración. Los amantes de las aventuras gráficas tienen una nueva aportación con este curioso producto, de modo que no deben perder de vista el momento de su aparición, que todos esperamos sea muy pronto. Te lo pasarás de miedo con un programa que promete más de una sorpresa.





KICK OFF '97

COMPAÑÍA: ANCO/MAXIS ● DISTRIBUIDOR: ERBE

Nueva entrega del conocido simulador futbolístico de Anco, compañía que se ha aliado con Maxis para la elaboración de este producto. Entre las mejoras que se aprecian respecto a la versión anterior, cabe destacar un mayor cuidado en lo que se refiere al *look* de los diferentes menús que acompañan al desarrollo del juego y una relevante mejora de los gráficos tridimensionales en el transcurso de los partidos. Además, se pueden retomar los gráficos de versiones anteriores, seleccionando el modo 2D, ideal para nostálgicos. El programa es multilenguaje y está adaptado a nuestro idioma.



SONIC & KNUCKLES COLLECTION

COMPAÑÍA: SEGA ● DISTRIBUIDOR: SEGA

Al actual *Sonic CD* debemos añadir una nueva conversión de Sega de sus éxitos de la videoconsola casera Mega Drive. En **Sonic & Knuckles Collection** encontramos tres títulos diferentes: *Sonic 3*, *Sonic & Knuckles*, y *Sonic 3 & Knuckles*. Esto es una novedad, pues se trata de una mezcla de los dos anteriores títulos. Gráficamente, son programas muy coloristas y, aunque requieren un mínimo de procesador Pentium para poder funcionar, seguro que son del agrado de todos esos usuarios que no pudieron disfrutar con ellos al no poseer consola en su casa.



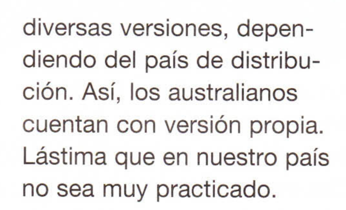


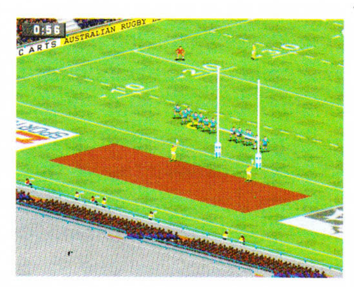


INTERNATIONAL RUGBY LEAGUE

COMPAÑÍA: EA SPORTS ● DISTRIBUIDOR: E. ARTS

Siguiendo su línea de simuladores deportivos hiperrealistas, EA Sports (sello de Electronic Arts especializado en estos programas), presenta la segunda entrega de **International Rugby League**. Es un simulador de tan singular deporte (no confundir con el fútbol americano), en el que debemos controlar a los diferentes jugadores de varios equipos. Debemos comentar algo muy curioso: cuenta con diversas versiones, dependiendo del país de distribución. Así, los australianos cuentan con versión propia. Lástima que en nuestro país no sea muy practicado.







EXHUMED

COMPAÑÍA: LOBOTOMY ● DISTIBUIDOR: BMG INTERACTIVE

Doom y su larga y pródiga estela nunca tendrán fin, por lo visto, como demuestran tanto la incesante serie de títulos que aparecen con sus mismas premisas como las insistentes cartas y misivas de todo tipo que recibimos y apoyan los programas de este populoso género. Esta vez tienes ante ti una arcade en tres dimensiones ambientado en la época de los antiguos egipcios. Los gráficos, que intentan reflejar fielmente todas las particularidades del paisaje y la arquitectura de la época a orillas del Nilo, son exquisitamente preciosistas. En efecto, los programadores se han ocupado de todos los detalles, hasta de los más nimios, y han logrado una gran calidad visual.

Aquí en Europa se sabía desde hace bastante de su próxima venida, pero creíamos que iba a aparecer con el nombre de *Ruins*. En Estados Unidos era conocido como *Power Slave*, pero finalmente se ha llamado **Exhumed**. Ideal para revivir una vez más la emoción de los mejores arcades 3D.



PREVIEW

ODDBALLZ

COMPAÑÍA: PF MAGIC ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

PF Magic sigue en su línea de crear mascotas virtuales para nuestros PCs, con la diferencia de que si anteriores títulos como *Dogz* y *Catz* eran mediocres, **Oddballz** sí resulta interesante. Con **Oddballz** dispondrás de multitud de mascotas (se pueden actualizar en Internet); diviértete con ellas jugando con todos los diversos artefactos que hay. Se trata, pues, de un título de lo más interesante, que agradará a pequeños y mayores.



TERRACIDE

COMPAÑÍA: EIDOS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Si te gustan los juegos tipo *Doom*, aquí tienes otro clónico. Es un arcade en el que te meterás en la piel de un aguerrido luchador intergaláctico. Tienes que descender a un planeta en el que tu misión es acabar con todos los *aliens* que se le pongan por delante. Nada nuevo bajo el sol, pero para los seguidores de este género de juegos seguro que se trata de un gran título. Sus gráficos 3D están bastante bien diseñados, aunque no son nada del otro mundo.









NEED FOR SPEED II

COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

La segunda entrega del estupendo programa **Need for Speed** promete ser un auténtico bombazo. Si la primera entrega contaba con unos gráficos magníficos, esta segunda parte cuenta, además, con un *look* francamente impresionante, ya que se ha trabajado duramente sobre los distintos menús. El programa sigue siendo bastante parecido, si exceptuamos que los gráficos de coches y escenarios son totalmente en tres dimensiones, alcanzando un realismo mayor . Entre las marcas de coches deportivos de esta secuela no podían faltar casas tan míticas como Ferrari, aunque se han añadido otras como McLaren, Lotus, Ford o Jaguar. Tal despliegue de medios no es fácil de conseguir, así que sólo si cuentas con un Pentium (como mínimo), podrás gozar del programa a pantalla completa. Si no, tendrás que hacer como en la primera parte: ganar velocidad a costa del tamaño de pantalla. En fechas próximas llegará hasta nuestro mercado, de modo que lo esperamos con verdadera impaciencia.





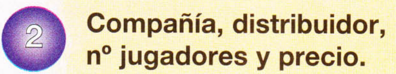


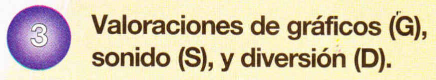






La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

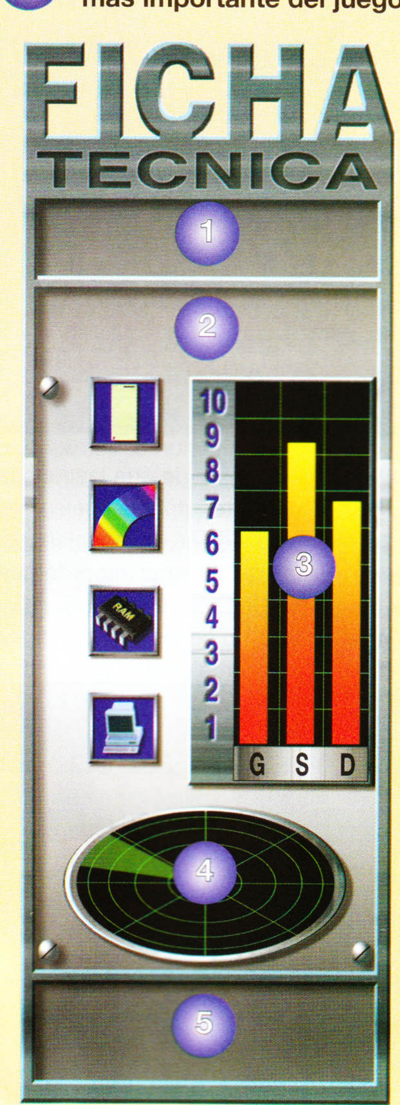

1 Nombre del juego y número de discos o CD´s.


2 Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.

3 Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).

4 Nota global sobre cien del juego comentado.

5 Frase que destaca la parte más importante del juego.



ÍNDICE



POD

Por fin empiezan a aparecer los primeros frutos de la tecnología MMX aplicada al mundo del software lúdico. En esta ocasión el resultado es el juego de carreras más trepidante que hayas tenido la ocasión de ver en tu vida.

Ubi Soft se ha empleado a fondo para poder lanzar **Pod** al mercado. Las características del programa son algo más que sorprendentes. Para empezar, se trata de uno de los primeros títulos lúdicos disponibles que hacen uso de la tecnología MMX de Intel. Un pequeño gran detalle que lo hace especialmente interesante a los ojos de cualquier usuario de juegos de ordenador. Además, presenta gráficos 3D generados en tiempo real, sonido Dolby Surround y varias opciones multijugador. El resultado de este cóctel explosivo es un programa que no puede faltar en tu juegoteca si lo tuyo es la acción. No hay excusa posible.

Pod es un juego de carreras ambientado en otro planeta en un futuro no muy lejano. El mundo en el que vives es un sueño para cualquier ser humano. La sociedad florece, no existe el paro, los ciudadanos son felices... hasta que un día (cómo no) todo se echa a perder. Un misterioso y mortal virus surgido de las entrañas del planeta destruye todo lo que encuentra a su paso. Pero todavía existe alguna esperanza, al menos para ti. Queda todavía una nave con la que huir y la única forma de hacerse con ella es ganando la carrera de tu vida. Una vez más, cualquier pretexto es bueno para adornar un programa de tan alta calidad.





A pesar de que los juegos de corte futurista suelen ser algo violentos, especialmente los de carreras (recordemos *Hi-Octane* y *WipeOut*), en **Pod** no tienes que pelearte con otros pilotos para hacer correr adrenalina por tus venas. En esta ocasión, la velocidad vertiginosa es el único objetivo. No existen armas, no hay minas, no aparecen

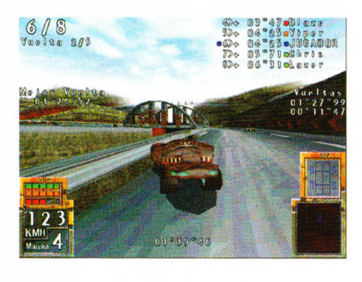






competidores que machacan tu vehículo hasta reducirlo a cenizas. Todo se basa en reflejos y habilidad. En realidad, esto no es del todo cierto. Siempre puedes dar un “empujoncito amistoso” a alguno de tus adversarios para que caiga por un precipicio, por poner un ejemplo. En cualquier caso, **Pod** te sorprenderá por la alta velocidad que sus creadores han logrado imprimir al juego con la ayuda de la tecnología MMX.

Sin duda, se trata de un programa muy variado por diversas razones. En primer lugar, tienes a tu disposición 16 circuitos completamente distintos entre los que elegir. Cada uno tiene su propia ambientación y gráficos totalmente particulares. Por otro lado, hay ocho modelos de vehículos y todos son configurables hasta cierto punto.



No se puede cambiar ni su forma ni su color, pero sí es posible alterar su aceleración, frenos, sujeción, manejo y velocidad mediante determinados parámetros numéricos. Para probar que los valores que has fijado son los que estabas buscando, siempre tienes la posibilidad de utilizar el pequeño circuito de prueba dispuesto a tal efecto.

Existen diversos modos de juego diferentes. Merece la pena comentarlos brevemente para hacerse a la idea de lo variado que puede llegar a ser este programa. Se puede optar por correr una sola carrera, un campeonato o una contrareloj. En el caso de elegir campeonato se dispone de tres opciones. La primera es “campeonato normal”, y consiste en recorrer, uno por uno, todos los circuitos incluidos en el juego. Cada participante recibe más o menos puntos en función de la posición final lograda en cada carrera. Gana el piloto que haya obtenido el mayor número de puntos. La segunda posibilidad es “campeonato de elección”. Es muy parecida a la anterior, pero en este caso se puede escoger el número de circuitos que recorrer y su orden. También permite repetir



un mismo circuito tantas veces como se desee. Por último, las opciones “campeonato al azar”, “coches al azar” y “pistas al azar” dejan que sea el ordenador el que decida los parámetros de la carrera de forma totalmente aleatoria. En el primer caso se eligen al azar tanto los vehículos como los circuitos. Los otros dos ya te los puedes imaginar.





Por último, la opción “ataque de tiempo” enfrenta al jugador con el peor de los enemigos: el tiempo. Aquí de nuevo hay tres tipos de carrera distintos. En “carrera libre” el jugador puede deambular por el circuito todo el tiempo que desee, bien para conocerlo mejor, bien para intentar superarse a sí mismo. En otra de las opciones, denominada “modo fantasma”, el jugador corre tres vueltas contra la sombra del vehículo que realizó uno de los mejores tiempos. De esta manera se puede correr libremente sin chocar contra el adversario. Para finalizar, la opción “3 vueltas” permite correr una contrareloj de tres vueltas a cualquiera de los circuitos.

Esta gran variedad viene completada por las opciones multiusuario. Pueden jugar hasta un máximo de ocho jugadores en red local o a través de Internet. También existe la posibilidad de jugar de dos a cuatro jugadores mediante módem o enlace directo por el puerto serie. Y, por si esto fuera poco, otra posibilidad es competir dos jugadores en un ordenador, con la pantalla dividida.

Desde un principio se aprecia la gran calidad gráfica de este excelente título. El vídeo de introducción tiene unos gráficos impresionantes. Su tamaño es reducido, pero éste es un detalle que carece de importancia cuando se trata de un trabajo realmente bien hecho. En este vídeo se cuenta la historia que arropa al juego, en un montaje similar a un corto de cine y realizado íntegramente con imágenes sintéticas.





Los gráficos de la simulación gozan de una calidad muy alta, teniendo en cuenta el tipo de juego de que se trata. La calidad de la texturas es muy buena. Por mucho que te acerques a una pared o te fijes en el pavimento nunca verás los típicos cuadrados de *pixels* que se ven en otros juegos que utilizan entornos tridimensionales. Esto se hace especialmente cierto si se utiliza una tarjeta de vídeo con capacidades de aceleración de 3D, como las equipadas con el *chip* S3 Virge. Con una de estas tarjetas las texturas ofrecen un mejor aspecto y los objetos dan una mayor sensación de volumen, además de dibujarse en la pantalla más deprisa.

Uno de los mejores detalles que incorpora es el cielo. Suele estar formado por nubes de extraños colores que no paran de moverse. Pero no se mueve en bloque, como estamos acostumbrados a ver en los juegos, sino que da sensación de profundidad. Además, su movimiento es muy suave, por lo que merece la pena pararse al menos una vez y admirarlo con detenimiento. Otro detalle interesante es un sol que aparece en algunos circuitos. Dicho sol muestra un reflejo en forma de estrella, similar al producido cuando se graba con una cámara al enfocar hacia las proximidades de una fuente luminosa intensa. Queda francamente bien.







Sin embargo, hay que decir el aspecto gráfico de **Pod** no es perfecto. Durante la carrera es posible elegir entre las dos vistas más habituales en las simulaciones de este tipo: dentro del vehículo y fuera del mismo, con posibilidad en esta última de mover la cámara que permite obtener el ángulo de visión idóneo para el jugador.

Sobre las vistas externas no tenemos nada que objetar, pero sobre la interna sí. El problema consiste en que la sensación de estar dentro del vehículo está bastante lograda, pero los demás vehículos se aprecian demasiado pequeños y un tanto achatados. Hay que decir que no es un problema excesivamente grave, pero le resta cierto atractivo a la vista en principio más interesante. Por otra parte, los diversos menús del juego y los paneles que se pueden ver en la pantalla durante la carrera tienen un diseño poco trabajado, que desentona en cierto modo con la elevada calidad de la simulación en sí.

El sonido, con muy buenos detalles, posee un excelente calidad. Por ejemplo, Cuando pasas por un túnel se escuchan los ecos de los sonidos. El ruido del motor del coche está muy logrado y el sonido de la chapa de los vehículos al chocar es verdaderamente genial. Muy bueno, aunque flojea un poco en la música.

En definitiva, se trata de un juego variado, muy bien realizado, con buen sonido y mejores gráficos. Te pondrá los pelos de punta.

F. de la Villa



ALTERNATIVAS



SEGA RALLY
Sega•Sega
La máquina recreativa de la calle "versionada" perfectamente.



SCREAMER 2
Graffitti•Virgin
Todo un juego de carreras de coches en escenarios naturales.



DAYTONA USA
Sega•Sega
Otra de las máquinas de Sega, pero de menor calidad que *Sega Rally*.

MDK

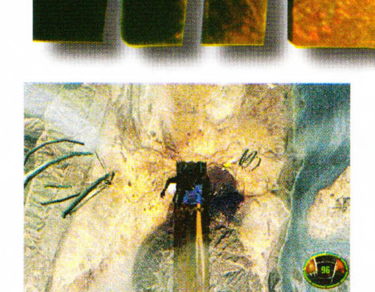
El esperado programa de Dave Perry por fin va a llegar hasta nuestros ordenadores. Se trata de uno de los títulos más brillantes de la compañía Shiny Entertainment; ya antes de su aparición se ha hecho con un lugar en el mercado.

Shiny Entertainment ha realizado un trabajo estupendo con este nuevo título. Encabezada por el genial Dave Perry (cerebro de los gloriosos Earthworm Jim), esta compañía norteamericana situada en la soleada California ha trabajado durante más de dos años para lograr uno de los mejores juegos de la historia.

RECOMENDADO

Se trata de **M.D.K.**, más conocido por **Murder Death Kill** (el título juega en inglés con las palabras asesinato, muerte y matar). Este trepidante arcade te introduce en la piel de un futurista ciberhombre que entra en un sistema para acabar con todos los intrusos e invasores. Para ello cuenta con varios objetos fundamentales adosados a su cuerpo: una ametralladora automática en la mano, un paracaídas especial para planear, un visor con *zoom* para atacar a los enemigos con misiles y la posibilidad de guardar las armas que recoja en su camino. Éstas pueden ser obtenidas de las que caen del cielo en paracaídas, las que aparecen en el camino o las que afloran al eliminar a algún enemigo. Todas son muy útiles, y lo mejor es que aprendas rápidamente su función para poder desenvolverte mejor en este peligroso mundo virtual.

La acción comienza al descender el protagonista con su paracaídas en este mundo. Desde el comienzo se verá acosado por un rayo láser, el cual le hará





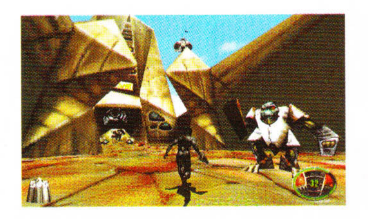
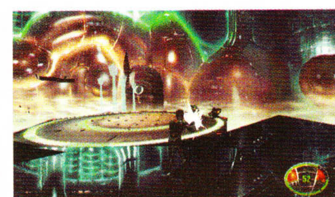
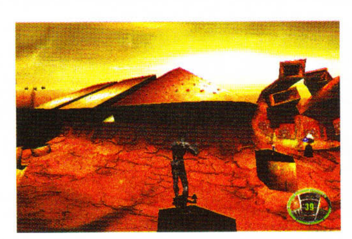
caer a tierra si le alcanza. Una vez en tierra, la acción no sólo se desarrollará en túneles y pasillos, como ocurre en la primera fase, sino que tienes que recorrer espacios abiertos. Por si fuera poco, tienes la posibilidad de utilizar objetos y vehículos, tales como una especie de tabla de surf futurista para desplazarte más rápidamente.

Los gráficos del programa son espectaculares. Diseñado íntegramente a base de polígonos, cuenta con una gran variedad de escenarios y personajes. El protagonista está muy logrado, y la calidad de su animación y movimientos se ha conseguido a base de utilizar técnicas de *motion capture* en su diseño; es decir, captura de movimientos gracias a digitalización en vídeo de trajes especiales. En resolución Super VGA el nivel de detalle es excepcional. Además, todo ha sido diseñado con una exquisitez inaudita. Te preguntarás cómo puede moverse todo esto en tu ordenador. En nivel de detalle alto se necesita un equipo más o menos potente, pero si utilizas el bajo, el juego









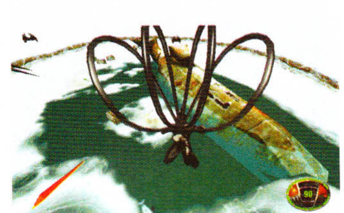
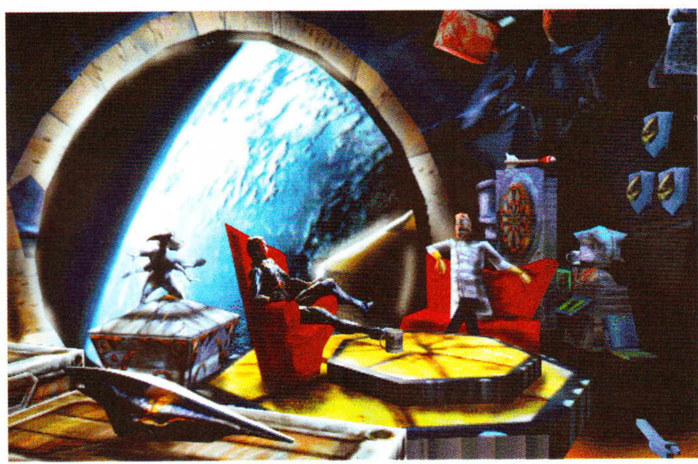
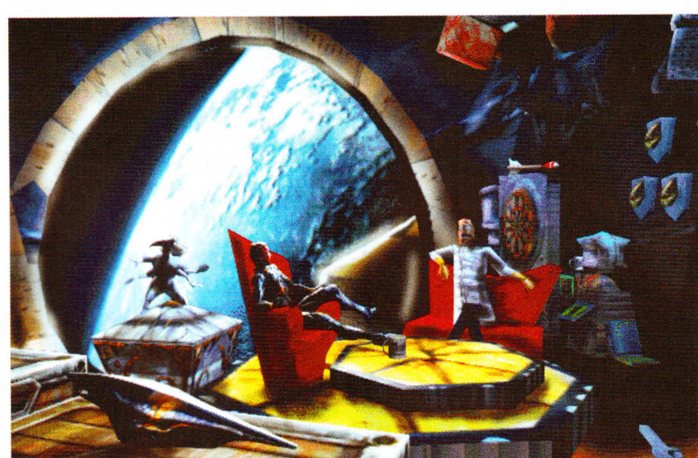
puede correr en cualquier equipo sin problemas. Es todo un festival visual ver en acción al protagonista enfrentándose a "cienes y cienes" de enemigos.

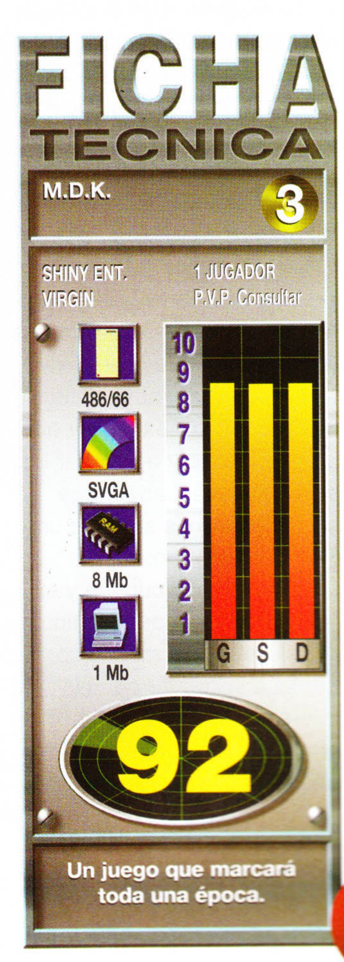
Si, además, cuentas con el apoyo de una tarjeta gráfica 3D, o de un procesador Pentium con tecnología MMX, podrás comprobar cómo el programa corre más fluido en tu máquina, sobre todo en el último caso. Puedes verlo en la demo que incluimos este mes en el CD-ROM de la revista, y que te muestra varias de las fases del programa. Si ésta te parece asombrosa, debes disfrutar la versión final del programa, en la que el juego toma un cariz inusitado. Se trata de uno de los mejores programas de los últimos tiempos y, a pesar de tratarse de un arcade (la originalidad no prima en cuanto a argumento), te encuentras ante un título impresionante.

El apartado sonoro tampoco se queda atrás. Además de las estupendas melodías que dan ritmo al juego, y que consiguen que te introduzcas mejor en su desarrollo, aparecen unos efectos sonoros impresionantes. Aparte de las voces digitalizadas, cabe destacar otros efectos, como las explosiones o los disparos, muy conseguidos todos ellos. Mención especial merece el efecto de *zoom* cuando estás en el modo de disparo desde la visión interna.

En resumen, **Murder Death Kill** es un gran juego lo cojas por donde lo cojas. Eso sí, ten cuidado, porque un primer vistazo te puede engañar bastante. Tras un rato de juego percibirás que te encuentras ante uno de los mejores títulos de la historia. Quizá, si su desarrollo no fuese tan repetitivo en ciertas ocasiones, hubiera obtenido tres o cuatro puntos más que le hubieran encumbrado como el gran programa que es. Ideal para cualquier tipo de usuario, ya que su estilo de juego os agradará a todos.

D. Gozalo



ALTERNATIVAS



TIME COMMANDO
Delphine•Electronic Arts
Un héroe temporal que viaja sin cesar...



AMOK
Scavenger•New Software Center
Una nave submarina en un ambiente 3D hostil.



INCREDIBLE HULK
Eidos•Proein, S.A.
Otro héroe 3D en un título bastante malo.





GRAND PRIX MANAGER 2

Tienes a tu cargo la regencia de toda una escudería de Fórmula 1. No paladearás las excelencias de las carreras pero vas a probar el sabor de los negocios más arriesgados.

Después de experimentar la tensión y la velocidad a los mandos de un monoplaza en *Grand Prix 2*, Microprose te propone abandonar el coche e instalarte en los *boxes* con la tarea de gestionar un equipo de Fórmula 1.

En **Grand Prix Manager 2** no hay que conducir coches de carreras, pero la vida de un director de equipo es más complicada que la de un piloto, cuya responsabilidad acaba cuando baja la bandera de cuadros. Como director del equipo, cuentas con un presupuesto con el que pagar los mil y un gastos que genera el mundo de las carreras: pilotos, ingenieros, mecánicos, viajes, hoteles, traslados de material, motores, recambios,etc. Casi todo tiene unos precios de infarto, y llegar a fin de temporada sin números rojos no es tarea fácil. De todas maneras, para poder ingresar dinero extra hay que ser habilidoso y encontrar los *sponsors* adecuados, que pagarán buenas sumas por lucir sus logotipos en los coches de tu escudería y en la indumentaria de los pilotos.

En el aspecto mecánico hay que contratar con las diferentes marcas el motor, el chasis y los neumáticos, mientras que los ajustes corren por parte de tu equipo de ingenieros y mecánicos.

Controla el gasto en investigación y desarrollo, que proporcionará nuevas y mejores piezas (suspensiones, frenos, transmisiones, etc.) para hacer tus monoplazas más rápidos que los de los equipos rivales.

Una vez realizadas las operaciones estratégicas en los despachos, llega la hora de la verdad y hay que desplazarse al circuito para correr el gran premio. Los ajustes de alerones, caja de cambios y suspensiones apropiados para cada carrera son decisivos, pero no hay que olvidar que las pruebas en los circuitos cuestan bastante dinero y hay que aprovecharlas al máximo. Una vez decidida la configuración mecánica, se establece la estrategia de carrera con repostajes, cambios de neumáticos, instrucciones a los pilotos, etc. En la carrera dispones de telemetría para controlar el funcionamiento del coche y así indicar a los pilotos si pueden forzar la máquina o bien han de conservar la mecánica.

En resumen, los amantes de las carreras disfrutarán de lo lindo con **Grand Prix Manager 2**, un juego realizado con realismo y fidelidad (todos los nombres de pilotos, equipos, mánagers, etc. son verídicos) al gran espectáculo de la Formula 1. Aunque la rapidez de reflejos no sea lo importante en este juego, la inteligencia y la buena planificación de todos los detalles harán posible que veas a tus pilotos subir a lo más alto del pódium.

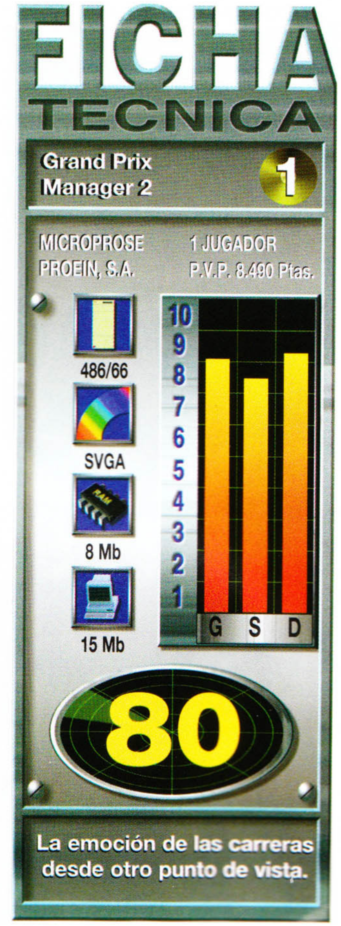
W. LEWIN



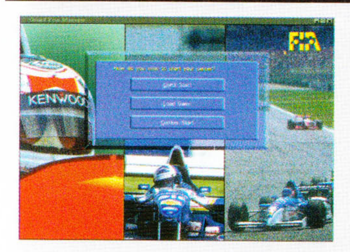








ALTERNATIVAS



G. P. MANAGER
Microprose•Proein, S.A.
Primera entrega del juego que ahora nos ocupa.



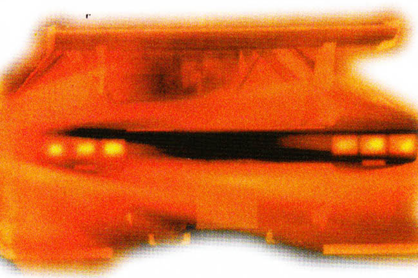
F-1 MANAGER
Europress•Arcadia
Otro título del género, programado por una compañía alemana.

L.A. BLASTER

En un futuro no muy lejano las calles de tu ciudad se ven invadidas por una horda de mutantes. No lo dudes ni un instante, ármate de valor y sal con tu coche para salvar a tus indefensos convecinos.

L.A. Blaster es un juego de coches que te sitúa en el año 2048. Vives en Los Ángeles y, por desgracia, se ha producido una serie de mutaciones que se está extendiendo poco a poco por toda la ciudad. Eres, cómo no, el elegido para luchar contra estos desalmados mutantes que pretenden hacerse con el control de la ciudad. Como ves, los creadores de este juego no han perdido mucho tiempo en idear un argumento original.

El juego es un clásico arcade en el que la acción se desarrolla en un vehículo, en este caso un coche, que va atravesando diferentes fases con el único objetivo de llegar sano y salvo al final de la carretera. Como no podía ser menos, el camino está literalmente plagado de obstáculos y enemigos que te hacen la vida imposible. Así de simple y así de eficaz.



Para jugar puedes elegir entre seis modelos de coche diferentes, cada uno con unas características que harán el desarrollo del juego más fácil o, por qué no, más complicado. Estas características son la fuerza y la adherencia, además de las armas con las que está equipado el vehículo. La fuerza es, por supuesto, fundamental para resistir los ataques de los enemigos y sufrir el menor daño posible. La adherencia influye directamente en la "maniobrabilidad" del vehículo. Sin embargo, ninguno de los seis modelos tiene ambas características al máximo. Lo normal es encontrar un equilibrio entre ambas; o bien dispones de mucha fuerza y poca adherencia, o todo lo contrario. La selección dependerá sobre todo de la fuerza y las armas disponibles. También existen dos niveles de dificultad: fácil y difícil. De todos modos, en cualquiera de ellos es demasiado fácil que tu vehículo acabe en siniestro total.

Los gráficos del juego son más que aceptables, sobre todo en los modos de alta resolución con 65.000 colores. Los distintos vehículos están bien diseñados y los escenarios presentan multitud de detalles. Además, el movimiento, tanto de los vehículos como del escenario, resulta muy convincente.

Pero el sonido del juego deja bastante que desear. La música no presenta la suficiente calidad y los efectos sonoros son de lo más normalito que se puede encontrar.



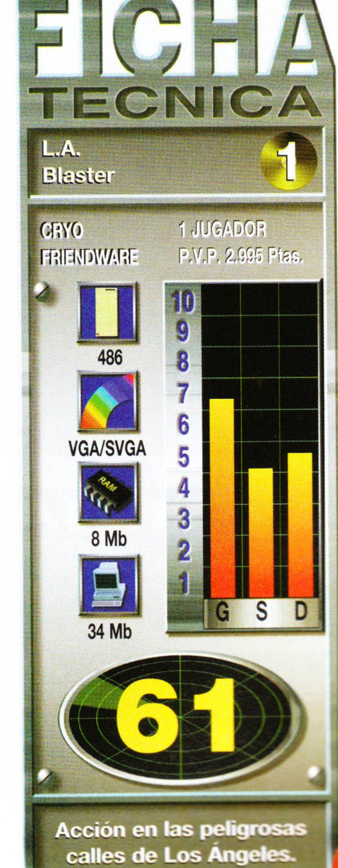






En definitiva, **L.A. Blaster** es un arcade con más defectos que virtudes. A su favor están unos gráficos excelentes y su bajo precio, y en su contra se encuentran el sonido y el nivel de dificultad, demasiado alto.

F. de la Villa



ALTERNATIVAS



SCREAMER 2
Graffitti•Virgin
Carreras de coches en escenarios naturales de todo el planeta.



SEGA RALLY
Sega•Sega
La conocida recreativa del gigante nipón también tiene versión PC.



Es una época muy mala. Diferentes facciones en la tierra luchan por el poder. El universo te ofrece nuevos mundos, pero tienes que luchar fieramente por ellos contra extrañas fuerzas.

En las fechas más recientes, los juegos de estrategia han sufrido un resurgir, en forma de buenos y exitosos títulos. Los más destacables han sido los basados en acciones simultáneas, en las que ambos jugadores realizan sus movimientos a la vez, por lo que la velocidad de pensamiento es un factor determinante.

A este grupo de programas se suma M.A.X., que intenta tomar un poco de los dos sistemas de movimientos. Intervienes por turnos, pero tienes la posibilidad de que, en cada uno de ellos, los movimientos sean simultáneos. La manera de unir dos términos tan contrapuestos es dividir la partida en turnos, en cada uno de los cuales las unidades tienen asignada una cantidad de movimiento, que la pueden invertir en desplazarse o en disparar. Tienes un límite de tiempo para realizar todos los movimientos, que pueden ser alternos o simultáneos.

Este sistema de juego tiene el problema de crear partidas enormemente largas, de tal manera que un solo escenario te puede llevar toda una tarde, y si te enfrentas a otra persona en "asiento caliente", llega a la eternidad. "Asiento caliente" es un sistema por el cual juegan dos comandantes en un solo ordenador; cuando uno acaba, cede su sitio al otro, y van alternando de este modo los movimientos.



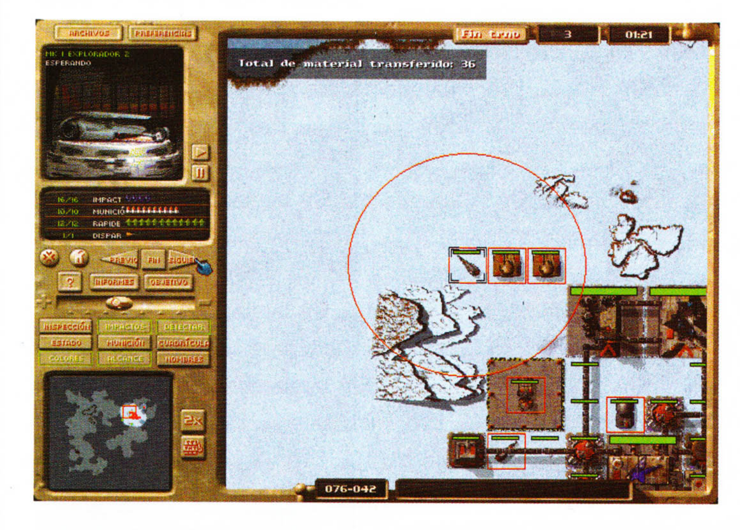


La presentación es muy parecida a la del estupendo *Command & Conquer*, con un punto de vista completamente cenital y con diferentes distancias de *zoom*, lo que permite ver de manera detallada los gráficos de cada una de las unidades para distinguirlas adecuadamente. También hay un punto de vista lejano, que te ayudará en tus funciones tácticas. Al igual que en *C&C*, según vayas avanzando por las misiones tendrás a tu disposición mejores armamentos. La mala noticia es que también los tendrá el contrario.

Los gráficos son estupendos. Desde un primer momento impresiona una excelente presentación, con el aliciente de estar íntegramente traducida al español, cosa que se extiende a todo el juego. Esta traducción es bastante buena, salvo algunas raras excepciones. Por desgracia, la traducción de los textos está peor realizada. Tras esta presentación, al llegar al juego, que está completamente en alta resolución, compruebas que la calidad gráfica sigue siendo excelente.

Los efectos especiales no desmerecen en absoluto, logrando que te sumerjas completamente en el programa. Desde los ruidos que pueden crear las fábricas hasta los de las pisadas de la infantería, todo está perfectamente reflejado.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



C&C: RED ALERT
Westwood•Virgin
Todo un juego de estrategia para los amantes del género.



STAR GENERAL
SSI•Proein, S.A.
Quizá prefieras comandar escuadrones en el espacio.



FLIP-OUT

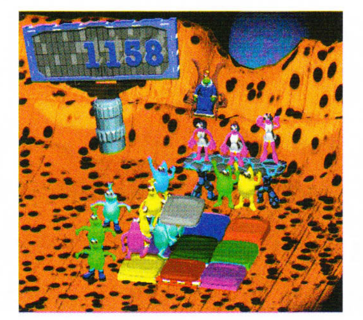
Un nuevo programa para el que requieres altas dosis de habilidad llega a nuestros ordenadores. En él han decidido prescindir dela espectacularidad en favor de la sencillez y la originalidad.

Con **Flip-Out** volvemos a los juegos simples pero con garra que siempre han tenido un éxito seguro. Sólo es necesario recordar algunos nombres memorables: *Tetris*, *Klax*, *Columns*, etc. Todos ellos son auténticos clásicos de la historia del software lúdico y no necesitaron vídeo, sonido CD-Audio ni otras ornamentaciones de este estilo. Se conformaban con una excelente idea y una sorprendente capacidad para absorber la atención de los anonadados jugadores.

Este curioso programa trata de devolvernos las características de esos títulos que nos conquistaron en su día, con un programa básico pero muy divertido. En efecto, **Flip-Out** se aleja de las cargantes tendencias actuales y lo único que intenta es hacernos pasar un buen rato a todos.



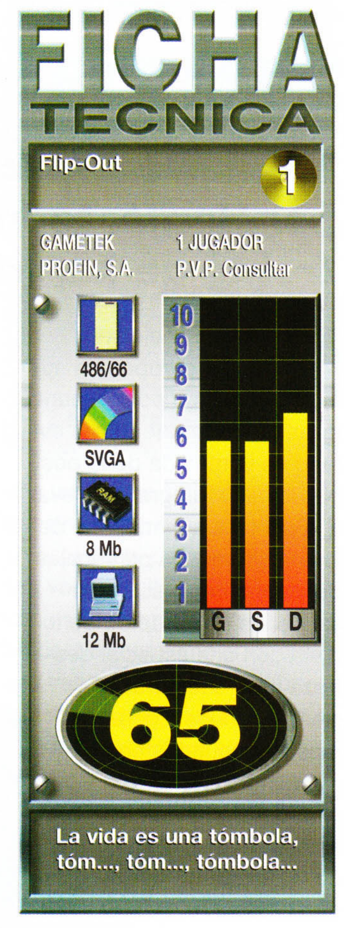




El objetivo es casar colores. En los primeros niveles serán unas placas que irán saltando por el aire cuando las toques. Habrá que llevar cada una a su color sin que se rompa. Posteriormente serán otros objetos, pero con la misma intención.

Esto viene acompañado de unos gráficos graciosos, no muy espectaculares pero resultones por su colorido vivo. El sonido es correcto, con melodías no demasiado pesadas y animosas que acompañan perfectamente el objetivo del juego: pasarlo lo mejor posible.


A. J. Novillo



ULTIMATE SOCCER MANAGER 2

El fútbol, ese deporte que desata las mayores pasiones, no sólo significa 22 jugadores sobre el campo corriendo detrás de un balón. Cada día vemos la creciente importancia que tienen las finanzas en este deporte, donde las cantidades que se mueven parecen no tener un límite.

En este terreno es donde se centra **Ultimate Soccer Manager 2**. Te encuentras en los despachos, siempre comprando y vendiendo jugadores, y sufriendo en el palco mientras ves si tus inversiones logran el esperado fruto de la victoria.



Quizá el mayor problema que se le pueda achacar a este programa es que se centra en la liga inglesa, con unos equipos que aquí son poco conocidos. También es notable la falta de acción, pues no puedes ver los partidos; tan sólo vas a comprobar los resultados.

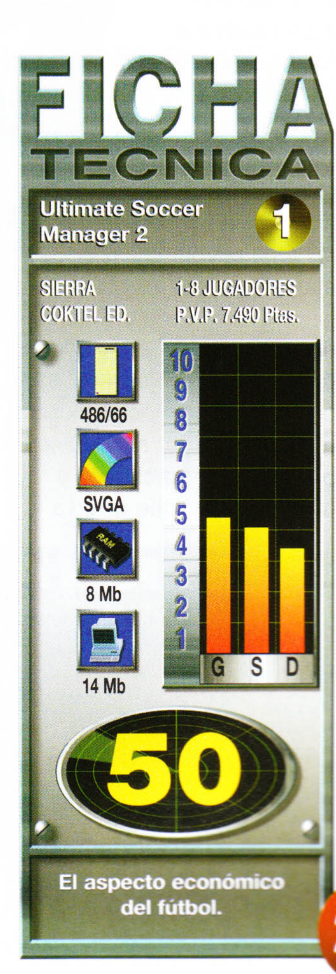
Has de efectuar tanto labores de presidente como de entrenador, manejando las finanzas, las ampliaciones del campo y las diferentes tiendas que sitúes alrededor del mismo. Como míster has de elegir las tácticas de juego, la formación e incluso qué jugador va a ser el encargado de tirar las faltas o los penaltis.



Los gráficos son más bien esquemáticos, con poca variedad. Los campos se construyen al estilo inglés, con disposiciones poco vistas por estos lares.

En resumen, si quieres emular a personajes como Lorenzo Sanz, Núñez o Gil y Gil, éste es tu programa. Sin embargo, el campo de juego sólo lo vas a ver cuando realices las obras pertinentes.

A. Vegas



JUEGOS



TINTÍN EN EL TÍBET

Tintín, el conocido periodista francés dibujado por Hergé, te invita a acompañarle en su nueva aventura a través de las frías tierras de monjes y monstruos de las nieves.

Los personajes del cómic europeo no suelen verse por las pantallas de ordenador. Para evitarlo en la medida de lo posible, la casa Infogrames lleva a la pantalla a Tintín, uno de los más famosos personajes del cómic francés. Como sabes, es un intrépido periodista con una especial destreza para encontrarse siempre en los lugares más inadecuados en el momento justo. En esta ocasión está en China, cuando su tren se detiene por un problema en la vía. Tras esto, ha de ir a Nepal para ayudar a un amigo. Allí se inicia la historia.

El juego está conformado como un arcade de desplazamiento horizontal, en el que manejas a Tintín a lo largo de una serie de escenarios, en los que debes cumplir pequeños objetivos. Éstos pueden ser del tipo de buscar a alguien, utilizar algún objeto para habilitar un camino o encontrar otro que te sirva más adelante. El control del personaje se realiza con los cursores, junto con las posibilidades de correr y saltar. En ocasiones tendrás que realizar acciones especiales, como usar un *piolet* en la montaña, para crearte un paso, o tocar el tambor.

Los gráficos son en baja resolución. En general son bastante simples, aunque se reconocen perfectamente los protagonistas. El juego está estructurado en varios planos; uno más cercano, en el que los gráficos adquieren un tamaño considerable, y otro más alejado, en el que ves a Tintín de cuerpo completo; además, es más manejable.

En cuanto al sonido, todo el juego incluye una banda sonora que te acompaña a lo largo del camino. Sin embargo, al cabo de unas partidas posiblemente la desactivarás, pues es algo machacona. En cuanto a los efectos de sonido, son escasos, y de escasa calidad, pero cumplen su cometido de animar las partidas.



El juego no es un arcade en el más puro estilo: debes avanzar a costa de todo lo que se mueva, pero tienes otras funciones. De vez en cuando tendrás que realizar algunas acciones que te abrirán el camino, o hablar con algunos personajes que te indicará la mejor opción.

Esto puede llevar a que en algunas ocasiones se te consuma por completo el tiempo que tienes para completar una pantalla. Según vayas avanzando, en las posteriores partidas irás rápidamente al grano. Para que no se haga demasiado repetitivo el programa, al tener que jugar continuamente las primeras partidas, cada cierto número de pantallas te proporcionarán una contraseña. Ésta te permitirá ir directamente a una posición más avanzada, sin necesidad de malgastar tiempo en las fases que ya te sabes de memoria. Además, tienes la posibilidad de variar la dificultad entre tres niveles, para que no te desanimes demasiado pronto.

A. VEGAS

ALTERNATIVAS



ASTÉRIX Y OBÉLIX
Infogrames•Erbe
Los irreductibles galos salen de su aldea para "visitar" a los romanos.



HEAVY METAL
Acclaim•Acclaim
Dos superhéroes del cómic, pero algo más futuristas...

FICHA TECNICA

Tintín en el Tíbet — 1

INFOGRAMES / ERBE — 1-2 JUGADORES / P.V.P. Consultar

486/33 · VGA · 8 Mb · 6 Mb

G · S · D (escala 1–10)

64

Acompaña a Tintín y Milú.

ALFRED PELROCK

Una joven ninfómana quiere ser liberada por un joven muy poco agraciado en un producto típicamente español, con picardía y risa fácil.

DDM trata de hacerse un hueco dentro del mundo del software lúdico y, lanzamiento tras lanzamiento, intenta afianzarse en tan competitivo mercado. Sólo existen dos maneras de alcanzar el éxito: hacer juegos mejores que los demás, o hacer programas mucho más baratos que los demás. Esto último habían escogido los chicos de DDM con algunos de sus lanzamientos anteriores. Ahora tratan de mejorar su prestigio con algunas producciones de mayor calidad, de manera que su bajo coste los haga competitivos. Lo intentaron con *Dráscula*, pero sin grandes resultados. Este nuevo título es un paso adelante; sin embargo, tiene algunas pegas demasiado fuertes.

El género escogido para este lanzamiento es la videoaventura, tradicionalmente dominado por las casas foráneas, especialmente Sierra On-Line y LucasArts. La idea no es mala, dado que muchas de estas aventuras no llegan a traducirse al castellano, y el lanzar una íntegramente en nuestra lengua le abre un buen mercado.

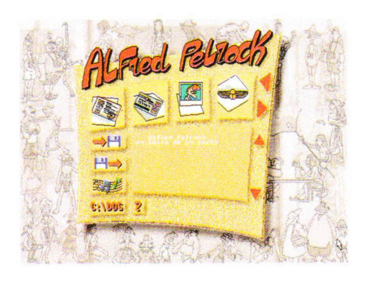
En este caso te pones en el lugar de un joven que en sueños es llamado por una princesa ninfómana. Está encerrada en una pirámide desde tiempos inmemoriales por su tiránico padre, harto de encontrarla en la cama con hombres de mala reputación. Deberás vivir cientos de desventuras hasta alcanzar el amor de esta princesa, objetivo final del juego.

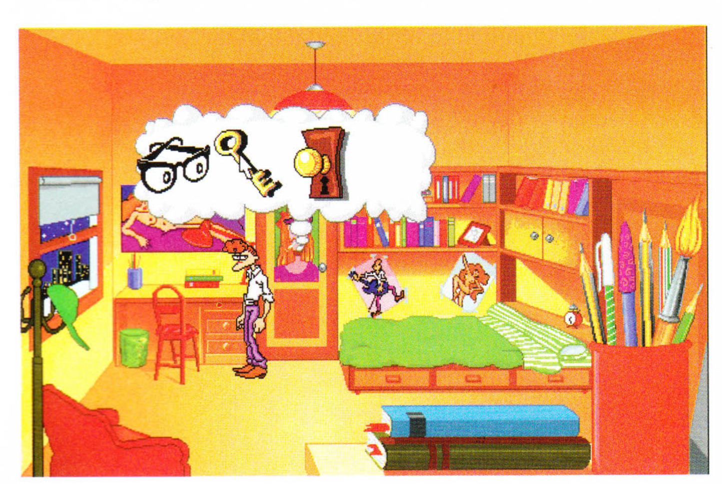
Hasta aquí, nada especialmente reseñable. Un argumento pelín picarón, alguna frase subida de tono, etc. Sin embargo, la realización de esta idea no ha sido demasiado buena. El guión tiene chistes fáciles, referencias "casposas", frases machistas, etc. Se asemeja al cine del destape, gracioso y picarón en su época, pero pesado al borde del siglo XXI.

Sin embargo, los gráficos son bastante buenos. Alta resolución, colores acertados, gran nitidez en los personajes, todos ellos con una cierta tendencia a la caricatura. Sin duda, el aspecto más destacado del juego.

Lo peor llega con el apartado sonoro. A los programadores se les acabaron las voces en la introducción, y durante el resto del juego no oirás hablar a ningún personaje. Esto, pese a ser una lacra para un juego de nuestros días, es una ventaja en este caso, porque las escasas voces digitales que hay son espantosas. Se ha vuelto ha caer en el mismo error que en *Dráscula*: voces "barriobajeras", interpretadas por actores dudosos. Por si fuera poco, no encajan con las imágenes, dando una sensación un poco patética. Las melodías que acompañan al juego son, por lo demás, repetitivas.

A. J. Novillo





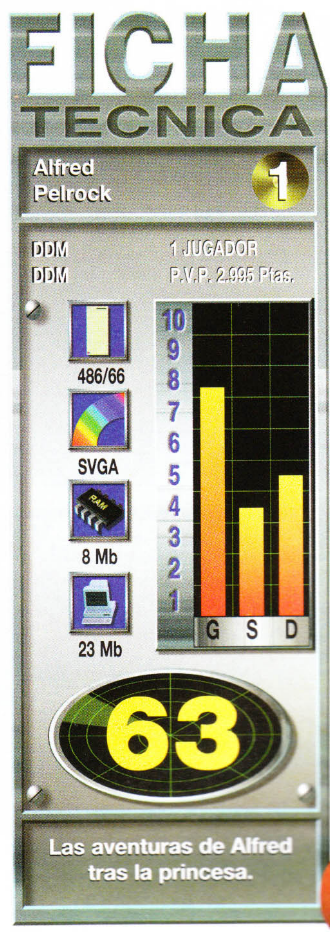
ALTERNATIVAS



DRÁSCULA
DDM•DDM
Un juego español con unos protagonistas muy simpáticos.

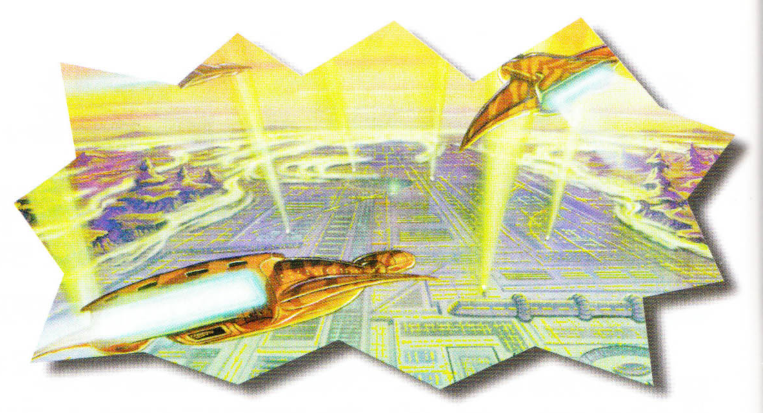


MUNDODISCO 2
Psygnosis•Electronic Arts
Dibujos animados para una aventura impresionante.





MASTER OF ORION 2



La raza humana no está sola en el eterno vacío del universo. Tendrás que comerciar, luchar o parlamentar con especies alienígenas para convertirte en el máximo líder interestelar.

Últimamente están de enhorabuena los amantes de la estrategia. De un tiempo a esta parte se publican programas del género de gran calidad. Se pueden dividir en dos grupos: los de acción simultánea, con un líder, *C&C*, y los de acción por turnos, más cercanos a lo juegos de tablero. **Master of Orion 2** pertenece a este último tipo. El juego se divide en turnos, en los cuales das las órdenes a tus propiedades, que serán satisfechas en tu siguiente turno.

El objetivo es controlar Antares, un mundo de otra dimensión. Para viajar hasta ella debes realizar unos descubrimientos científicos, que acabarán logrando la puerta interdimensional que pueda trasladar tus ejércitos.

En este universo hay otras razas (cantidad que tú eliges) cuyo objetivo es el mismo. Tendrás que poner en juego diversas estrategias, creando alianzas con los poderosos, enviando espías a otros imperios y atacando los enclaves del enemigo, para medrar sus fuerzas ante una hipotética confrontación a gran escala.

En este programa han dado gran importancia al aspecto gráfico. En efecto, han creado una serie de gráficos pequeños, pero no por ellos malos, que en general cumplen a la perfección su cometido. En las batallas estelares, donde las hordas de naves aumentan su tamaño, los gráficos ganan en espectacularidad, con lo que estas confrontaciones son muy agradables a la vista (sobre todo cuando ganas).

Sin embargo, a veces ocurre que al disparar las naves por orden, se alarga la batalla. La mayor espectacularidad y riqueza gráfica está en las animaciones, que se ocupan una parte de la pantalla cuando haces algo importante.

Para llegar a la culminación de tu objetivo puedes elegir entre distintos caminos. Puedes escoger la vía de la paz, preocupándote de no entrar en guerra con tus vecinos estelares y creando un imperio tecnológicamente muy avanzado, o bien, por el contrario, preferir el camino de la guerra, arrancando la tecnología al contrario y dominando el universo, una vez que no quede nadie que te pueda dar problemas.

A. VEGAS

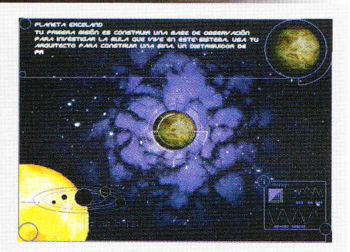


Espectaculares son también, por lo demás, las audiencias que tienen lugar con las otras razas del universo, con una representación holográfica del cónsul contrario. A través de ésta realizarás todas las negociaciones necesarias con el resto de razas, como pueden ser tratados de comercio, de investigación e incluso intercambio de tecnologías.

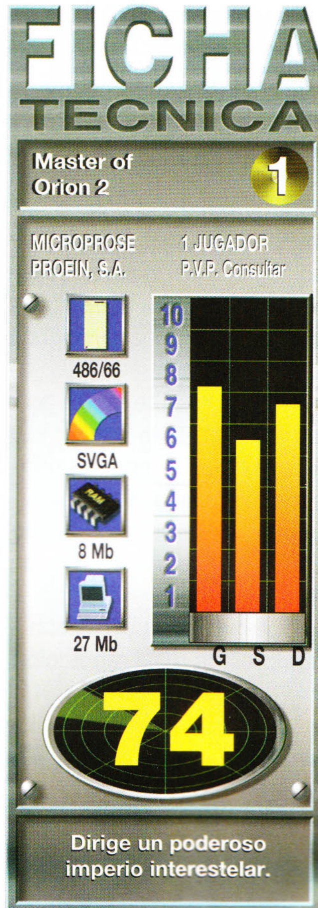
ALTERNATIVAS



STAR GENERAL
SSI•Proein, S.A.
Más estrategía espacial, pero de combate.



GENE WARS
Bullfrog•Electronic Arts
Protégete de unos extraños virus espaciales.

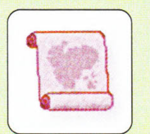


EL ZOO MULTIMEDIA MÁS COMPLETO Y ACTUAL

POR SÓLO 2.995 Ptas. IVA INCLUIDO


ZOO PUZLE


ZOO TEXT


MAPA DEL ZOO

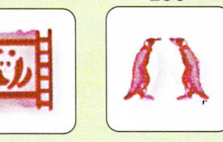


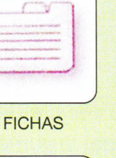
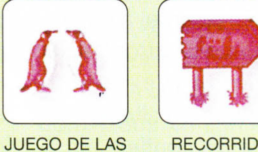


FICHAS


BUSCA TRAMPAS


VIDEOS


JUEGO DE LAS PAREJAS



RECORRIDO POR EL ZOO

INCLUYE JUEGOS INTERACTIVOS

CON MÚSICA CD






A la venta en quioscos o llamando al teléfono: (91) 6614211









FLYING CORPS

El vuelo, uno de los eternos deseos del ser humano, obtuvo su bautizo de fuego en la Primera Guerra Mundial. Ahora, emula a los héroes de los cielos.

En la actualidad, la aviación es uno de los puntales tecnológicos de la humanidad, en unos aparatos en los que la labor del piloto es cada vez menos necesaria. A principios de siglo esto era muy distinto. Aquellos aeroplanos eran poco más que unos trozos de tela y un motor, y los aguerridos pilotos que los manejaban se jugaban la vida sólo con subir a los mismos.

En la Primera Guerra Mundial, los cielos se llenaron de estos aparatos, y gracias a ellos se crearon leyendas que perduran hasta nuestros días. Eran aviones que tenían una, dos y hasta tres pares de alas. Su armamento se componía de una o dos ametralladoras y, en algunos casos, incluso de bombas.

En este juego se trata de "volver" a aquellos tiempos, a los mandos de estos ingenios, recreando las batallas que se disputaban en las alturas y dilucidando si la supremacía aérea correspondía a los aviones o a los dirigibles.

La acción se sitúa en la Primera Gran Guerra. Te muestran algunos de los principales momentos de la misma y te dan la oportunidad de intervenir para decantar la balanza de la victoria hacia tu bando. En primer lugar habrás de aprender a utilizar estos aparatos, en los que la pericia del piloto era el principal argumento para que se mantuvieran en el aire, sin ninguna ayuda electrónica.

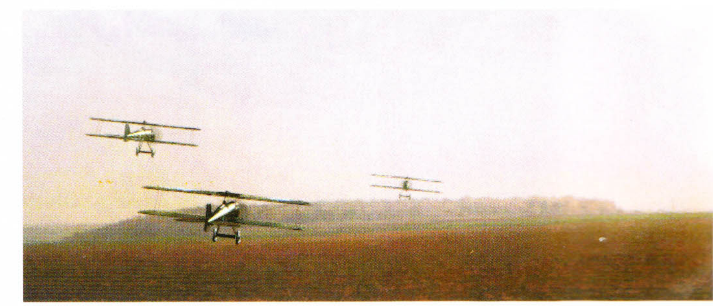
Los gráficos son excelentes. Hacen uso de alta resolución, lo que les confiere un gran detalle. El paisaje está muy bien representado, pues el cielo se compone de nubes que confieren un gran realismo. El suelo está completamente "texturizado"; puedes diferenciar cuando pasas por un bosque o por un grupo de sembrados. También están representados los árboles y los diferentes objetivos que puedes encontrar, como vehículos o tiendas de campaña. El nivel de detalle es tan alto que puedes llegar a ver a los soldados corriendo por el campamento si te acercas lo suficiente. También el tiempo atmosférico o la iluminación en el momento del día en que tengas que ejecutar la misión se ven reflejados en el programa, pues la visibilidad se te va a rebajar cuando haya niebla o bien hayas de volar a primera o última hora del día.

RECOMENDADO

Respecto a los aviones, la variedad de los mismos es enorme. Los hay, como ha dicho, de una, dos o tres pares de alas, de diversos colores y variadas configuraciones de armas, pero todos con unos estupendos gráficos en 3D. Como ya viene siendo común en los juegos de este tipo, dispones de una gran cantidad de vistas para observar las evoluciones de tu aeronave, tanto desde el interior como desde el exterior de la misma. La principal desde el interior es la fija hacia el frente, pero la puedes cambiar por una flotante, en la que giras la cabeza libremente, tal y como lo harías si te encontraras en el asiento de piloto. Espectaculares son, por su parte, las vistas externas, en las que tienes la posibilidad de variar la distancia de la cámara al objetivo, o la posición de la misma, junto con el modo de seguimiento: puede ser cámara fija, múltiples cámaras fijas o bien cámara móvil.











El aspecto sonoro puede que decaiga un poco con respecto a los gráficos, pues viene presidido en gran parte por el ruido del motor, que variará en función del esfuerzo al que le sometas. Aparte de este sonido, te vas a encontrar con el de las balas saliendo bruscamente de tu ametralladora o pasando cerca de tu cabeza.

Pero el principal punto fuerte de esta nueva simulación es precisamente eso, la simulación. Han intentado recrear al máximo las posibilidades que brindaban estos aparatos al piloto. Disfrutarás de todos los detalles que conferían a los aeroplanos un especial modo de pilotarlos y de volar. Para aquellos que no seáis tan perfeccionistas, y prefiráis la acción por encima del realismo puro, el programa permite variar diversos parámetros de la simulación, para simplificar el control del avión y hacer menos necesarios los conocimientos de vuelo para mantenerse en el aire.

La estructura del programa se divide en dos partes. La más adecuada para empezar a volar es la práctica. Luego, dominados los controles y las técnicas de vuelo, pasas al combate real, en las campañas. En la parte práctica eliges entre diversos modelos, cada uno con diferentes características en cuanto a configuración y posibilidades. Una vez escogido el aparato, selecciona una misión de entrenamiento. Ésta puede ser un vuelo por encima de los sembrados o llevar la jefatura en un escuadrón de ataque, pasando por varios intermedios, de manera que puedas avances en el conocimiento de los trucos de vuelo.

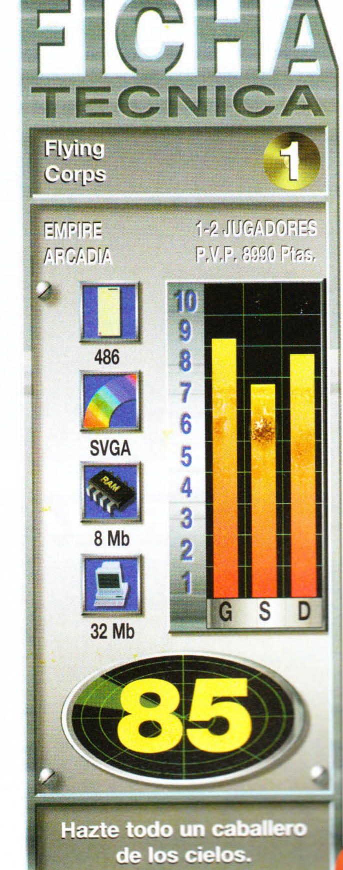
Tienes la posibilidad de participar en varios acontecimientos históricos, conformando cada campaña a base de varias misiones de diferente duración y dificultad. Cada una de estas campañas también va a tener como factor diferenciador el bando bajo cuyas órdenes te pongas.

Puedes elegir entre las diferentes facciones que intervinieron en esta guerra. Dependiendo de tu resultado en cada una de las misiones que te encomienden, irás progresando más o menos rápido en el escuadrón asignado. Según demuestres tu valía, te serán encargadas las misiones más arriesgadas, que también serán las más entretenidas, con la despreocupación que produce saber que si te matan puedes volver a intentarlo.

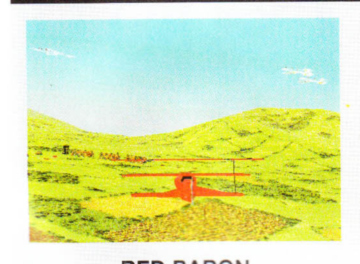
El juego está completamente doblado al español, tanto en los textos como en las voces. El doblaje es bastante bueno en general, con algunas pequeñas excepciones, en las que podrían haber escogido mejor el vocabulario. La parte hablada, que se limita a hacerte una presentación de la campaña en su contexto histórico, está bien realizada. Además, cuenta con el aliciente de estar amenizado por una estupenda serie en blanco y negro de animaciones con infografía; de este modo te introducirás de lleno en los tiempos en que se sitúa la acción.



A. VEGAS



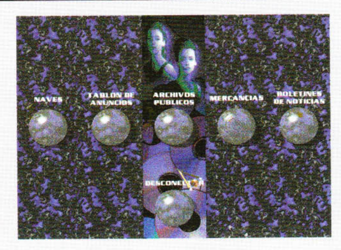
ALTERNATIVAS



RED BARON
Sierra•Coktel Educative
Otro juego de la época, pero bastante antiguo...



PANZER DRAGOON
Sega•Sega
En lugar de un avión, montaremos un dragón, pero en época medieval.



PRIVATEER 2
Origin•E Arts
Naves espaciales. Es decir, unos cuantos siglos después...



SONIC CD

Por fin podemos disfrutar en nuestros ordenadores de un auténtico clásico del mundo de las consolas. Sega es, cómo no, la encargada de traer hasta nosotros este erizo saltarín.

No podía faltar, dentro de la línea de lanzamientos de Sega para la plataforma PC, la aparición estelar de la mascota que apadrinó el nacimiento de su consola de 16 *bits*: Sonic. Se trata de un pequeño erizo, seguido de cerca por su fiel mascota que corre veloz como el viento. El que fuera protagonista de algunos de los mejores y más espectaculares juegos de plataformas de la consola Megadrive se presenta a través de la conversión del juego Sonic CD para la consola Sega CD.

Las diferencias con *Sonic I* y *II* no son muy grandes, salvando algunas posibilidades del juego, como el poder viajar hacia el pasado o hacia el futuro dentro de cada nivel, y una serie de vídeos que adornan el principio del juego y algunas de las secuencias intermedias. El resto es lo de siempre.

Para aquellos que no hayan tenido la suerte de jugar con una consola a las aventuras de este simpático animal, introduciremos brevemente el juego. Se trata del típico sistema de plataformas, habitual en todas las consolas, como el mítico programa *Super Mario Bros* de Nintendo. Deberás llevar al protagonista hasta el otro lado de una serie de plataformas. Como novedad, encontrarás ciertos *loopings* y saltos superespectaculares en los que puedes aprovechar la velocidad del héroe.

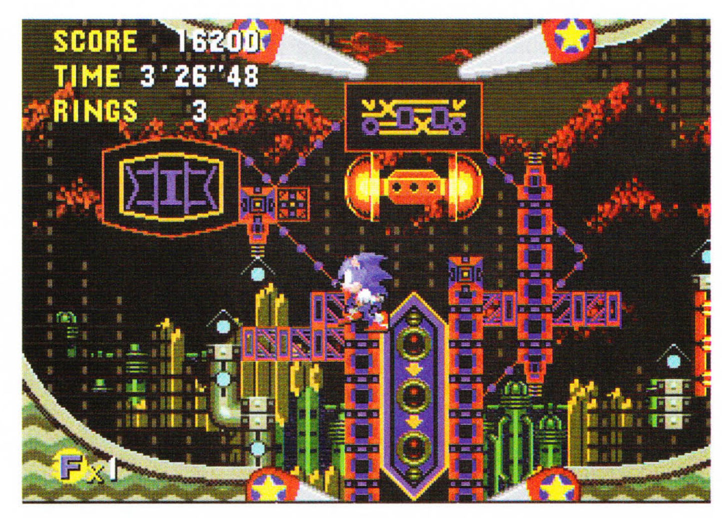
Tienes que ir recogiendo por el camino todos los anillos de oro que puedas. Cuando choques o seas tocado por algún enemigo, los perderás. Si estos enemigos te tocan sin anillos, te matan, de ahí su importancia. También encontrarás objetos que te darán propiedades especiales. Para matar a los enemigos debes chocar con ellos cuando Sonic esté saltando. Al final de cada grupo de tres misiones te enfrentas a un enemigo de final de fase.

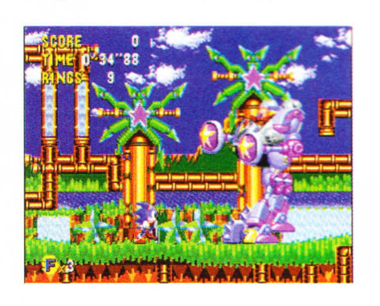
Uno de los problemas del juego es, sin duda, la escasa resolución gráfica. Los programadores se han limitado a adaptar la resolución de la consola, 320x240, con lo que te aparecerá una ventana de dimensiones más bien ridículas en el centro de la pantalla. Podrás ponerla en modo de pantalla completa, pero ahí notaremos aún más las deficiencias gráficas. El sonido es bueno, como lo era en la consola, y hay que reconocer que el juego mantiene todo el atractivo que poseía el original; resulta francamente divertido. Pese a esto, se podía esperar bastante más de la llegada de un clásico como Sonic a los ordenadores personales. Quizás los programadores debían haberse esmerado algo más.

A. J. Novillo









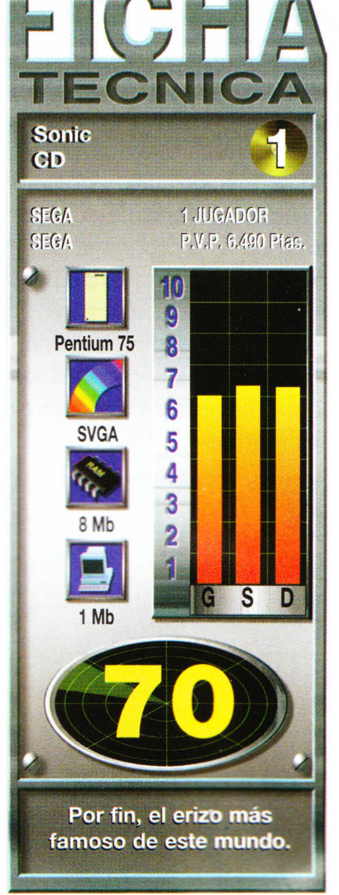
ALTERNATIVAS



DAYTONA USA
Sega•Sega
Otro juego de la compañía nipona, basado en las carreras de coches.



PANZER DRAGOON
Sega•Sega
Un simpático guerrero a lomos de un poderoso dragón.



SUPER LEAGUE PRO RUGBY

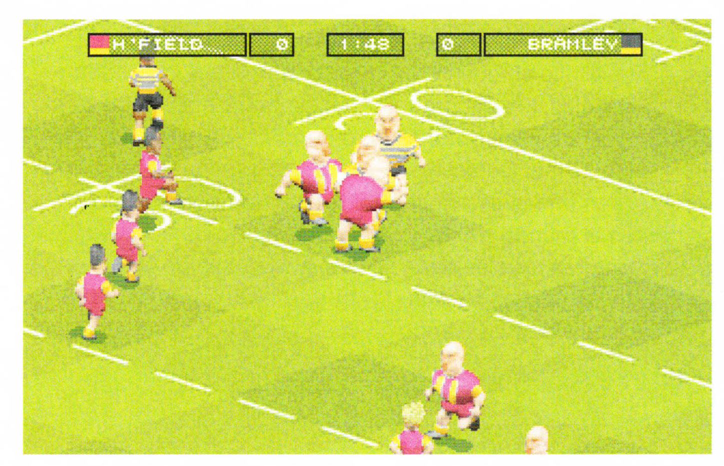
Alternative Software ha creado un programa de rugby pensado para los chicos más duros. Es decir, para todos aquellos que tengan mucho músculo y no les gusten las complicaciones cerebrales.

Super League es un título de rugby muy simple. Es tan simple que parece más un juego de consola que un programa para ordenadores personales. Veamos por qué.

El juego dispone de las opciones típicas de un programa deportivo. Se pueden jugar distintos tipos de partidos, tales como súper liga, liga austral-asiática, encuentros internacionales y partidos de exhibición. Además, incluye diversas opciones para cada uno de los partidos, como pueden ser la duración del encuentro, los fueras de juego y los tipos de pases permitidos. Sin embargo, adolece de las opciones de organización y estrategia de equipo, que son las que realmente proporcionan variedad e interés a los juegos como éste.

A la hora de jugar un partido es donde más salta a la vista la orientación arcade con que han revestido este programa. Los movimientos de los jugadores sobre el terreno de juego revelan una inteligencia artificial básica con la que, prácticamente, se limitan a dirigirse hacia la pelota, esté donde esté. Si a ello le sumas el tipo de gráficos utilizados y, sobre todo,





las animaciones que poseen los jugadores, el resultado general es un juego de rugby demasiado simplón.

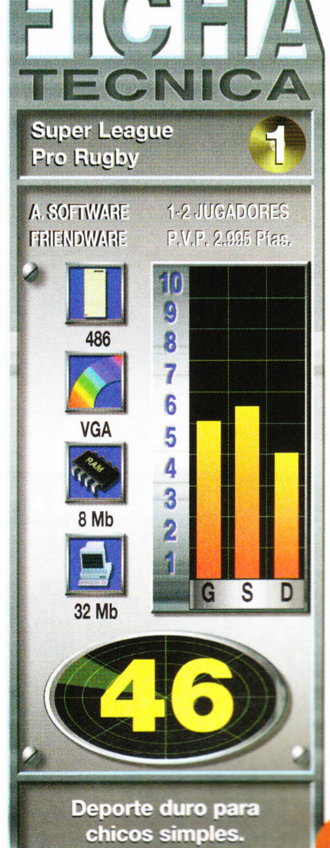
Si hay algo que merezca la pena en **Super League Pro Rugby** es el sonido y la ambientación del estadio. Los efectos sonoros son muy simpáticos y los comentaristas quedan francamente bien. El sonido ambiental que produce el público es adecuado, así como los gruñidos de los jugadores en el campo. La música también aporta su granito de arena a este juego deportivo. Las melodías son muy frescas y divertidas, aunque, como es de suponer, sólo se escuchan en los menús.

Los gráficos son bastante simpáticos, pero nada más. Las animaciones de los jugadores son muy sencillas y poco realistas. Los jugadores parecen resbalar sobre la hierba en lugar de correr sobre ella. Además, el público está animado de una manera bastante rudimentaria.

Por suerte, a lo largo del partido se muestran vídeos con imágenes sintéticas de los jugadores y del árbitro, lo cual anima bastante el desarrollo del juego.

Poco más se puede decir de un juego bastante soso. Es un programa demasiado simple que posiblemente no satisfará ni a los amantes de la simulación deportiva ni a los seguidores de los arcades. Lo único que le salva es su bajo precio, asequible para todos los bolsillos.

F. DE LA VILLA



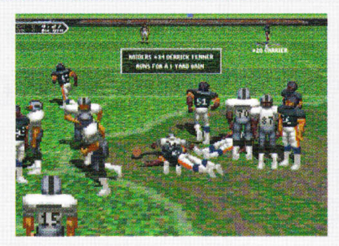
ALTERNATIVAS



MADDEN 97

EA Sports•Electronic Arts

A falta de juegos de rugby, aquí tienes fútbol americano...



QUATERBACK CLUB 97

Acclaim•Arcadia

Otro ejemplo, que ya va por su versión correspondiente al año 97.

THE NEVERHOOD

Directamente desde la nueva factoría de Steven Spielberg, los programadores de DreamWorks te traen una preciosa y preciosista aventura de *puzzles* con excelentes gráficos de plastelina.

Nos llega un título avalado por DreamWorks, ni más ni menos que la empresa de Steven Spielberg. Se trata de una aventura de *puzzles*, en la cual tienes que superar problemas de distinto tipo que dan lugar a nuevas situaciones y dificultades. Lo novedoso del programa es que en lugar de utilizar los sempiternos gráficos "renderizados" para implementar los escenarios, o del tipo de dibujos animados, todo el juego se ha realizado mediante muñecos de plastelina.

La calidad es muy elevada. No se han dejado ni el más pequeño detalle en el tintero. Los personajes, los decorados, los menús y los botones son de plastelina. De este modo abren una nueva posibilidad en el mundo de las videoaventuras, que se desmarca de las últimas tendencias hacia el vídeo en tiempo real y los dibujos animados. La historia en la que se basa el juego es algo enrevesada. Es una excusa para sumergirte en un mundo de fantasía repleto de *puzzles* que debes resolver con paciencia.



Recorrerás el mundo de **NeverHood**, un territorio sorprendente donde nada es lo que parece. Tu objetivo es recomponer un vídeo en el que otro personaje te narra la historia de tu universo. Te cuenta quién es el creador, así como unas de leyendas que te ayudarán a salvar el mundo de una amenaza exterior. Debes superar unas pruebas que exigen ingenio. Mezcladas con la acción hay escenas de vídeo, también realizadas con plastelina. Te mueves mediante una perspectiva en primera persona; una flecha indica tus posibles movimientos. Cuando entras en una habitación aparece el personaje y lo manejas directamente. Cuando quieras interaccionar con cualquier objeto del entorno tan sólo tendrás que pulsar sobre él.

Cada escena viene acompañada por unas melodías específicas, cargadas de *swing*, muy en la línea de artistas como Tom Waits. Las canciones no son repetitivas ni machaconas y no te aburrirán o agobiarán. Encontrarás voces digitales en los personajes que veas en tu camino.

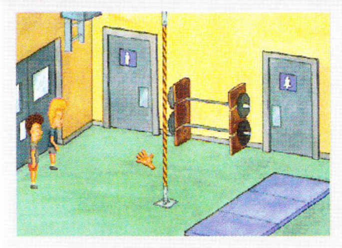
Globalmente, el juego es bueno, original y compensado en todas su líneas. La dificultad está bien ajustada y, si bien algunos *puzzles* son algo más complicados, en general con un poco de tiempo y dedicación se superan.

A. J. NOVILLO

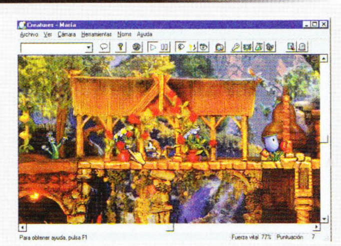




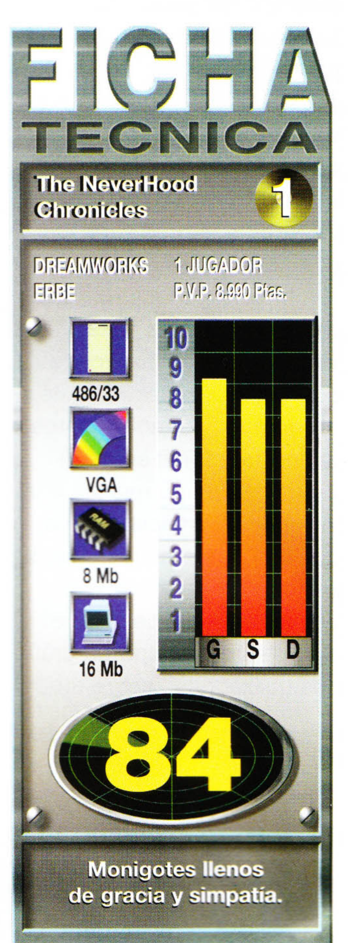
ALTERNATIVAS



VIRTUAL STUPIDITY
Viacom New Media•Virgin
Más animación en el mundo del videojuego, pero de dibujos.



CREATURES
Millenium•New Software Center
Otro título cuyo protagonista es bastante extraño.



SLAMSCAPE

Después de un trágico accidente de tráfico, todo tu cuerpo ha quedado destrozado, salvo tu cerebro, que aún "funciona"; a través de él te meterás en un horrible mundo de pesadilla.

La cadena musical de televisión MTV ha llegado al mundo del software lúdico, siguiendo las líneas principales que tiene en la pequeña pantalla. En este videojuego preparado para Windows 95 han pretendido reflejar la velocidad, recreando un entorno tridimensional en el que te vas a mover a tu gusto.

En el juego manejas un extraño vehículo a medio camino entre nave espacial y coche futurista que, al no tener contacto con el suelo, se ve gobernado en gran medida por la inercia de los cohetes propulsores. Te moverás a lo largo y a lo ancho de una serie de mundos, en los que deberás encontrar una bolas de energía.

Sobre el papel, aparentemente no es demasiado complicado. Sin embargo, una vez que te pones a jugar compruebas que es difícil encontrar un objetivo al programa, aparte de conseguir controlar completamente el movimiento del vehículo. Con unos enemigos que parecen salidos de la imaginación de un guionista de películas de terror, mezclados con los más locos sueños de Dalí, llega un momento en el que no sabes si el vehículo funciona solo o tienes tú el control.

El hecho de venir avalado por la MTV, cadena norteamericana dedicada exclusivamente a los *videoclips* del momento, se deja notar en la banda sonora, que tiene interés para los más rockeros. En el CD hay tres *videoclips* que se visionan a pantalla completa y son de una exquisita calidad, al menos en lo que se refiere a las imágenes.

Los gráficos, basados en las DirectX de Windows 95, son aceptables y en 3D, realizados a base de polígonos rellenos de texturas. El movimiento es suave, siempre y cuando poseas un equipo medianamente potente, ya que todo se realiza en alta resolución, pero con la posibilidad de variar el tamaño de la pantalla de juego, junto con la profundidad de "redibujado". Los enemigos son en general bastante simples, pero es mejor observarlos de lejos, pues cuando te acercas ves que no tienen gran calidad, aparte de estar realizados con poco gusto.

A lo largo de la partida encontrarás diferentes objetos que aumentarán en parte el potencial de tu aparato, con cosas como disparo rápido, giro instantáneo, súper combustible o minas en forma de cepos.

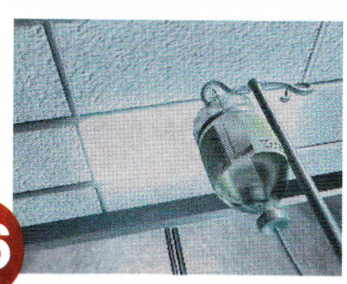
En cuanto al sonido, aparte de lo comentado respecto a la banda sonora, los efectos del juego se limitan a una serie de disparos y explosiones cuando son necesarios, sin grandes alardes pero cubriendo sus objetivos.

Un programa que, a pesar de verse avalado por una gran cadena televisiva, no cumple sus expectativas de entretenimiento. Lo abandonarás en poco tiempo.

A. VEGAS







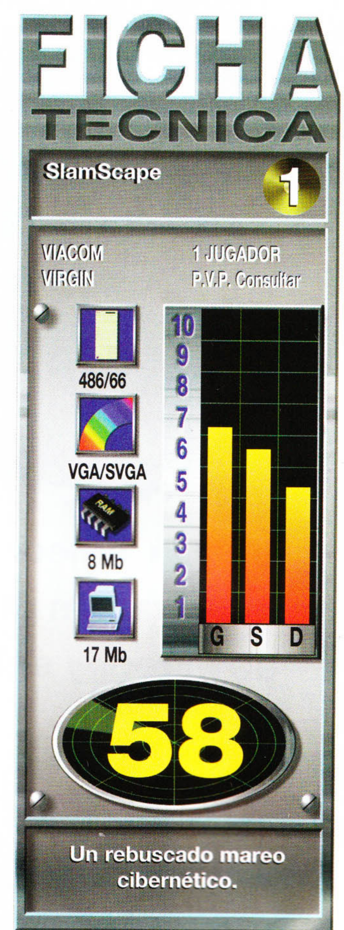
ALTERNATIVAS



PANZER DRAGOON
Sega•Sega
Otro juego basado en un juego de videoconsola casera.



HELLBENDER
Microsoft•Microsoft
Más naves iguales tras las entregas de *Terminal Velocity* y *Fury 3*.



NASCAR RACING 2



El motor tiembla ante la manada de caballos que rugen bajo el capó. Es el inicio de la nueva temporada. La temporada en la que vas a lograr la primera posición del campeonato.

Tras una larga espera, por fin llega a nuestras pantallas la segunda parte de este estupendo juego, aunque con pocas diferencias respecto al primero, aparte de las lógicas ampliaciones proporcionadas por los enormes avances de la técnica.

La fórmula Nascar es una conocida temporada de carreras, con su principal grupo de seguidores situados en Estados Unidos. Tiene ciertas características que la diferencian de otro tipo de carreras, como puede ser el archiconocido fórmula 1.

Para empezar, los coches son de serie, pero con ciertas mejoras en el motor, y los circuitos siempre tienen el mismo aspecto, en forma de O mayúscula. Otra característica muy importante es que el objetivo de la carrera es ganarla, pero con el aliciente de que no todos los pilotos logran acabarla con salud, lo que le confiere una gran espectacularidad.

En esta ocasión se ha elegido la temporada del 97 para proporcionar todos los nombres de pilotos y los circuitos que se van a recorrer. Las pistas representadas en esta versión son diecinueve, que habrás de recorrer a lo largo de toda la temporada.

Los gráficos pueden ser en alta o baja resolución, obteniendo los mejores resultados en alta. Los gráficos son completamente tridimensionales, lo que en principio puede ocasionar la necesidad de equipos potentes para mover de manera suave y fluida la carrera. Para dar la posibilidad de correr a cualquiera, el programa proporciona una gran cantidad de opciones gráficas que habilitar o deshabilitar. De este modo, en casi cualquier sistema se puede jugar, aunque obviamente será de mayor belleza cuanto mayor sea la potencia.

La carrera es todo un espectáculo, pues todos los coches son distintos, cada uno con un aspecto diferente, dotando el asfalto con un gran colorido. Todos estas carrocerías las puedes variar, merced a un editor gráfico que viene incorporado con el programa, y que además te permite ver los resultados en tiempo real, pues en una pequeña ventana tienes el coche moviéndose mientras lo redibujas. A esto hay que añadir las tres vistas que te ofrecen mientras conduces: desde el interior de la cabina, desde detrás del coche a baja altura y desde detrás del coche a media altura.

A la hora de correr, puedes elegir entre una carrera rápida, en la que simplemente eliges un circuito, o iniciar una temporada, que te brinda más opciones, como variar los diferentes aspectos del coche (la presión de las ruedas, el ángulo de los alerones o la cantidad de combustible con que empiezas la carrera).

También se te ofrece una posibilidad hoy casi imprescindible: jugar contra otras personas mediante red local, cable directo o módem.

A. Vegas



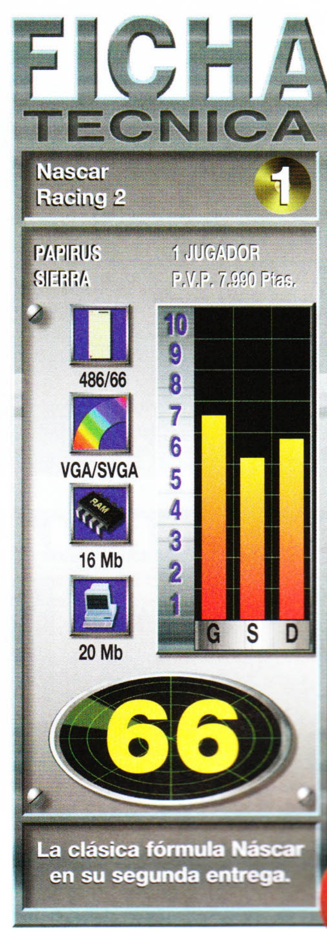
ALTERNATIVAS



F-1 GRAND PRIX 2
Microprose•Proein, S.A.
La Fórmula 1 tiene un hueco en esta gran producción.



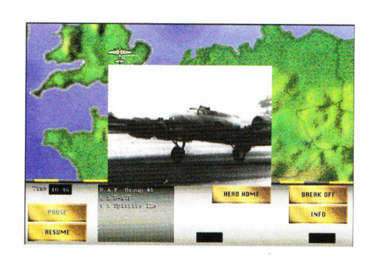
SCREAMER 2
Graffitti•Virgin
Otra segunda entrega de un entretenido juego de coches.

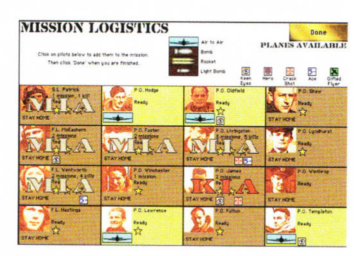




OVER THE REICH

Te encuentras ante un programa estratégico de combate aéreo ambientado en la época de la Segunda Guerra Mundial que te hará revivir las hazañas de los más valerosos pilotos. ¿Podrás aceptar tan peligroso reto?





Big Time Software, tras *Flight Commander 2*, vuelve a probar suerte con la estrategia aérea. El nuevo lanzamiento está ambientado en un punto álgido de la Segunda Guerra Mundial: obtener la supremacía aérea podía decidir el vencedor de la guerra. Eres el comandante de un escuadrón de combate que debe finalizar con éxito el mayor número de misiones posible y con el menor número de bajas entre sus hombres.

La mecánica del juego es muy parecida a la del mencionado *Flight Commander 2*, pero con un aspecto mucho más mejorado y una apariencia más de programa de ordenador que de juego de mesa. Los combates se desarrollan igualmente por turnos, y los movimientos consisten en dirigir cada avión, modificar su velocidad, seleccionar las armas adecuadas y disparar cuando llegue el momento propicio. Aunque parece sumamente fácil, no lo es tanto, debido sobre todo a que los movimientos hay que realizarlos con cierta previsión. Por ejemplo, los cambios en la velocidad de los aviones no se reflejan de inmediato, sino en turnos posteriores.

El programa es variado hasta cierto punto. Hay tres modalidades de juego (combate aéreo, misión y campaña). Con cinco niveles de dificultad, puedes optar por ser comandante de las Fuerzas Aéreas de Estados Unidos, las Reales Fuerzas Aéreas de Inglaterra o la prestigiosa Luftwafe alemana. Cada una de ellas dispone de diversos modelos de aeroplanos, desde cazas hasta bombarderos, cada uno con sus propias armas y características.

Los gráficos del juego son bastante atractivos, aunque su calidad varía según los casos. Por ejemplo, la pantalla del menú principal es pésima, pero la de combate presenta unos gráficos más que aceptables. El programa también incluye un alto número de vídeos con secuencias auténticas. El único inconveniente es que, como era de esperar, se encuentran todos en blanco y negro.

Los efectos sonoros del juego son algo limitados. Ruido de motores de avión, alguna que otra explosión y disparos. Nada del otro mundo. Las voces digitalizadas y la música de la época ayudan un poco a la ambientación, pero nada más.

Resumiendo, se trata de un juego con la calidad suficiente para satisfacer a los aficionados a la estrategia. Si no estás entre ellos, mejor búscate otro programa.

F. DE LA VILLA



ALTERNATIVAS

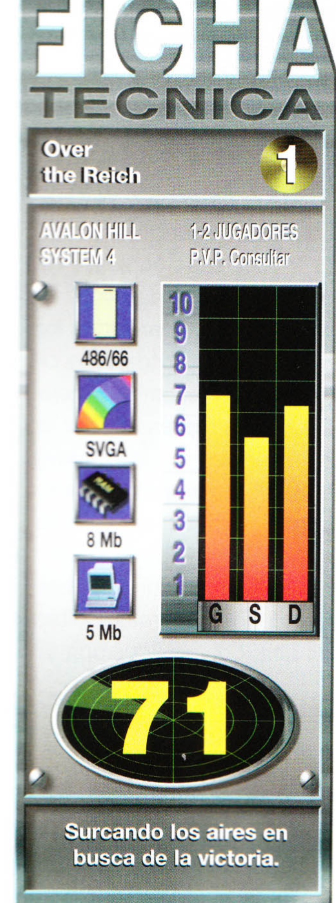


STEEL PANTHERS 2
SSI•Proein, S.A.
La Segunda Guerra Mundial vista desde el suelo.



WOODEN SHIPS
Avalon Hill•System 4
Otro juego de la casa, pero ambientado en el siglo XVII.



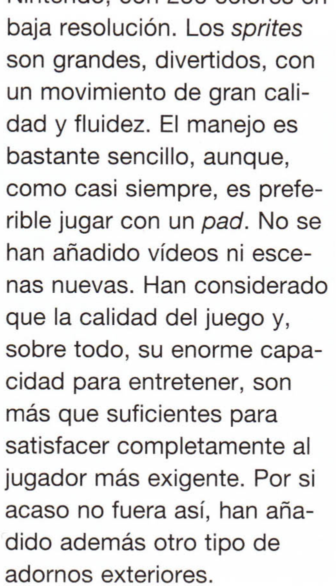


LOS PITUFOS

Esos pequeños amigos de la floresta, azules y entrañables que son los pitufos trascienden del mundo de la televisión y los cómics hasta llegar a nuestras pantallas, de la mano de Infogrames.

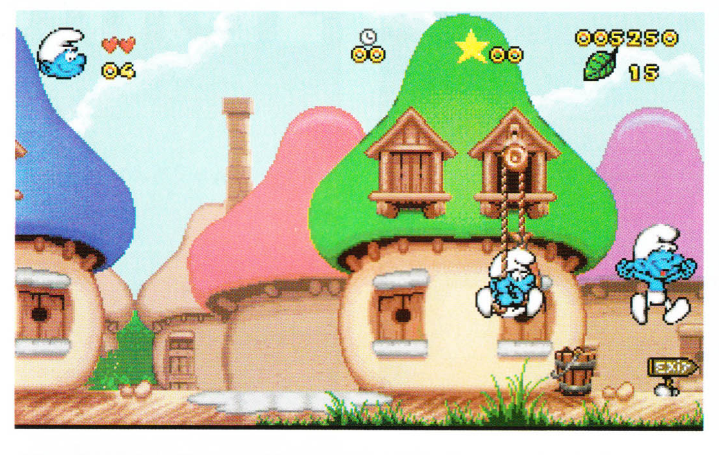
Los simpáticos pitufos han sido los amigos preferidos de muchos niños en su más tierna infancia. Lo gracioso de su forma de ser y lo variado de sus personajes, por encima de su similitud física, les han hecho mundialmente famosos. Y, como ocurre con todo aquello que llega a ser famoso dentro del mundo de los niños, las empresas posaron sus ojos sobre ellos. De este modo, muñecos, libros y juguetes en general aparecieron en el mercado para explotar el tirón de los azules personajes. Pronto surgieron los juegos de videoconsola. Así, directamente de Super Nintendo, nos llegan **Los Pitufos**.

En esta caso se optó por el típico programa de plataformas, algo más habitual en las consolas, de donde viene, que en el PC. Muchas de las películas y series de dibujos animados han tenido sus conversiones en juegos que pertenecían a este género. Es el caso de *El Rey León*, *Aladdin*, *Micky Mouse* y muchos otros programas parecidos.



Debes avanzar hacia la derecha recogiendo hojas y estrellas y evitando a los enemigos que vayan apareciendo. Tienes que saltar y correr con mucha habilidad para evitar los peligros que surjan. Puedes recoger setas que aumentarán tu salud. El juego está compuesto en varios niveles, que te llevarán hasta el malvado Gargamel.

Técnicamente es un programa muy similar a la versión de Super Nintendo, con 256 colores en baja resolución. Los *sprites* son grandes, divertidos, con un movimiento de gran calidad y fluidez. El manejo es bastante sencillo, aunque, como casi siempre, es preferible jugar con un *pad*. No se han añadido vídeos ni escenas nuevas. Han considerado que la calidad del juego y, sobre todo, su enorme capacidad para entretener, son más que suficientes para satisfacer completamente al jugador más exigente. Por si acaso no fuera así, han añadido además otro tipo de adornos exteriores.



El sonido es bueno, con melodías atractivas pero sin alardes. Acompañan adecuadamente a la acción, que tiene un ritmo trepidante.

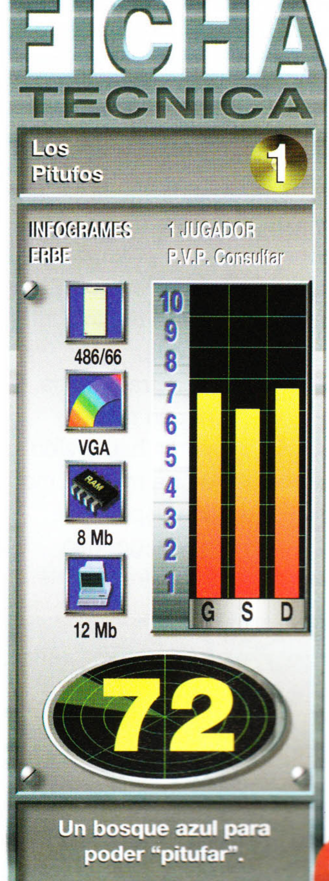
Un título no muy habitual dentro del tipo de juegos que se realizan para PC, por lo que es una bocanada de aire fresco. Divertido y recomendable para aquellos que gustan de las plataformas.

A. J. NOVILLO

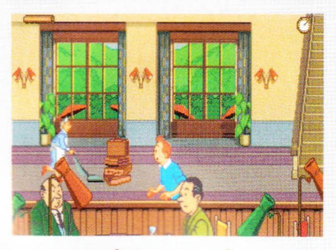








ALTERNATIVAS



TINTÍN EN EL TÍBET
Infogrames•Erbe
El periodista del cómic belga por excelencia en un rincón de Asia.



ASTÉRIX Y OBÉLIX
Infogrames•Erbe
Un ser pequeño e inteligente y otro... bajo de tórax.

JUEGOS

ASSASSIN 2015



Debes prepararte a conciencia: una vez más tienes en tus temblorosas manos la inconmensurable obligación de salvar el universo conocido de la más cierta de las destrucciones.

Jack, el personaje que tienes que manejar en este juego, es una especie de soldado mercenario, por supuesto de los buenos, al que se le encarga cualquier tipo de misión por dura que parezca y, sobre todo, por loca que sea. Y eso es lo que tiene en mente uno de los cabecillas de la rebelión contra el gobierno opresor.

La misión que este personaje pretende ordenar al bueno de Jack es muy complicada. Tiene que introducirse en el pabellón en el que se está celebrando una especie de desfile popular: el gobierno soberano muestra a su oprimido pueblo las nuevas armas y maquinarias que ha creado para continuar con la mencionada opresión.

Tu primera misión será "eliminar" de un ligero tiro entre ceja y ceja al inventor de tales barbaridades. Después de eso, bastante tendrás si escapas con vida.

Este juego, al tratarse de una aventura con tanta acción, no podía haber sido realizado de otra manera más que como una especie de *Doom*. Sin embargo, han variado un poco (realmente, bastante poco) el formato original para que no se le acuse de falta de imaginación. Cosa que, por cierto, en este caso es totalmente permisible.

Pese al soso contenido del juego, por lo menos los gráficos resultan bastante "majos", ya que han sido realizados mediante *render*. Sin embargo, ante la dificultad de presentar algo realista, han intentado "colarnos" a unos personajes de cómic de lo más "duro" que se podrá recordar en esta galaxia. Un detalle que añade un mínimo de gracia al juego, pero que resulta insuficiente.

El desarrollo del programa es un poco tosco y pesado, ya que han buscado un método ligeramente distinto al de los demás programas del gremio para poder mover a tu querido mercenario. De modo que han realizado algo absolutamente injugable, ya que suprimen el siempre bien recibido ratón.

El sonido es un tanto curioso. Para un proyecto tan poco importante no han reparado en gastos: han contratado a portentosos talentos como Johnny Weismuller Jr, el hijo del conocido Tarzán cinematográfico, para doblar al personaje que interpretas.

En definitiva, uno más en la cantera de juegos de un género ya saturado, en la que difícilmente uno puede llegar a entusiasmar mínimamente al jugador. Paciencia.

V. SÁNCHEZ



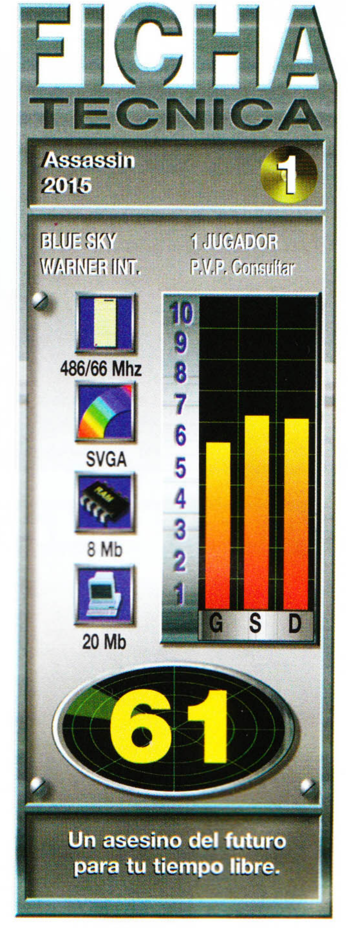
ALTERNATIVAS



MARATHON 2
Bungie•Friendware
Un *Doom* descafeinado proveniente del Macintosh.



KILLING TIME
Studio 3DO•Proein, S.A.
Otro juego del género con fantasmas, zombies y demás seres.



GRID RUNNER

Directamente del mundo de las videoconsolas, llega hasta nosotros un curioso programa en el que deberás mostrar toda tu habilidad y reflejos en un arcade de gran calidad.

Una vez más, ante la falta de proyectos verdaderamente originales en el mercado de los PCs, las videoconsolas son fuente de inspiración para los programadores de juegos para ordenadores personales. En este caso se trata de **Grid Runner**, un título bastante entretenido que busca hacerse con un sitio dentro del difícil mundo del software de entretenimiento.

En este caso, la historia te traslada a un futuro lejano en el que la nave del protagonista encuentra, flotando en el espacio, otra gigantesca aeronave. Durante la inspección de la misma descubre que es una trampa tendida para conseguir luchadores para un macabro juego. Éste consiste en retar a muerte a otro luchador sobre un paraje repleto de peligrosas trampas. Vencerá quien consiga capturar un número de banderas.

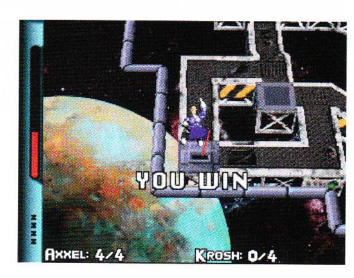
Las reglas son sencillas. Existe un número predefinido de banderas blancas, que al ser tocadas por un jugador tomarán el color de éste. Si, posteriormente, el jugador rival las toca, cambiarán el color del mismo. Sin embargo, no es tan fácil. Dentro del programa aparece una variante del conocido "tú la llevas". Cuando un jugador toque a otro, éste último la llevará y no podrá activar ninguna bandera hasta que no se la pase de nuevo al otro participante. De este modo, el juego consistirá en recoger banderas mientras evitas que el otro jugador te toque. Como ayuda, dispondrás de disparo para atacar a tu contrincante, magias que te llevarán directamente de una punta a otra del nivel y la posibilidad de crear plataformas para acceder a lugares complicados.

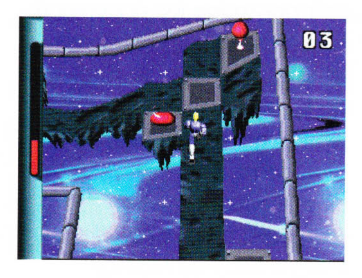


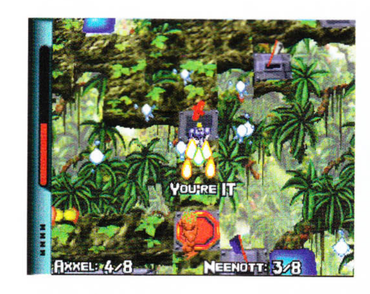
Técnicamente, el programa está bastante bien, aunque tampoco brille en demasía. Los gráficos son considerablemente buenos, pero con una definición un poco baja. Se puede escoger el número de colores entre 256 o 65.000. Se han incluido varios vídeos de presentación para cada uno de los rivales que vayan apareciendo, así como una *intro* bastante lograda. Existirán doce diferentes rivales, a los que tienes que derrotar, si no quieres morir, en tres niveles distintos. De modo que tienes asegurada la diversión por un buen rato. El sonido, por su parte, es de calidad, con melodías algo "bacalaeras" en formato CD-Audio.

En conjunto, se trata de un programa muy entretenido, original y divertido, que gustará a todos aquellos que disfruten con los juegos de habilidad y no busquen la acción trepidante de siempre.

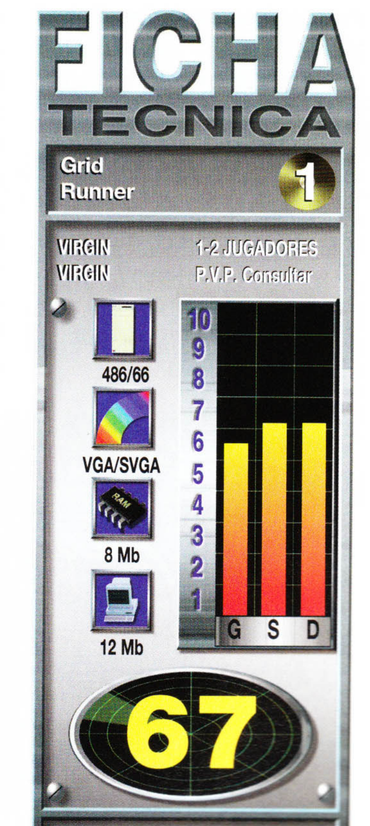
A. J. Novillo











ALTERNATIVAS



HUNTER HUNTED
Sierra•Coktel Educative
Un juego de acción y plataformas bastante dinámico.



INCREDIBLE HULK
Eidos Interactive•Proein, S.A.
Una masa verde que salta y reparte mamporros a mansalva.



BEAVIS & BUTT-HEAD CHEAP CLICKS



Sus gritos de guerra suelen ser eructos, improperios o carcajadas. Su estilo de vida es de lo más lamentable. Sus gustos musicales se limitan al Rock duro. Sus nombres, por supuesto: Beavis y Butt-Head.

Cuando la fama de unos personajes de televisión traspasan su medio natural, intentan salir por todos los rincones a su alcance. Algunos, como los protagonistas de *Star Trek*, aparecen en todas partes. Otros, como los *Simpsons*, dejan de lado el cine. Otros, como *Los Monsters*, *Los Picapiedra*, *El Flyng Circus* de Monthy Phyton, los personajes de la Warner, etc., se atreven con el celuloide. Pero nunca falta algo de software lúdico.

Y ahora llegamos a Beavis y Butt-Head, todo un fenómeno en los Estados Unidos de Norteamérica. Poco a poco se van extendiendo sus colonias a lo largo del mundo, y nuestro país es una de sus últimas adquisiciones.

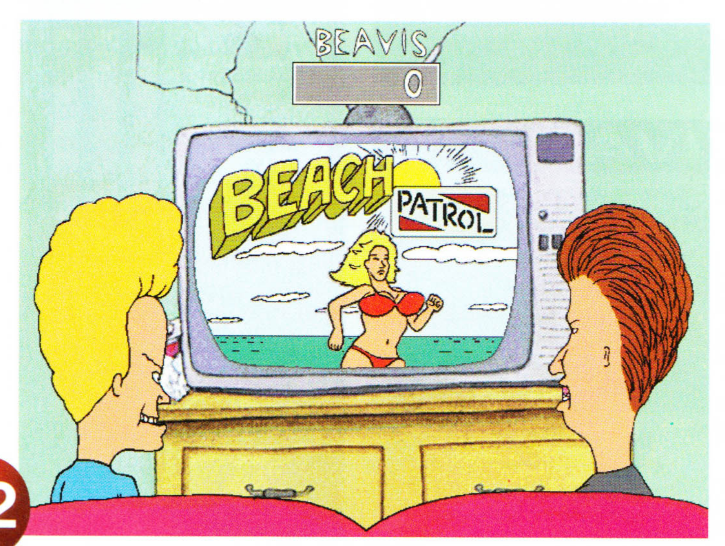
El secreto de su éxito es bastante difícil de concretar, ya que su humor es un simple reflejo del modo de vida norteamericano, sin excesivas dosis de sarcasmo. Sin embargo, su éxito ha sido tan importante como para poder sacarle el máximo partido económico que es posible obtener de este tipo de personajes.

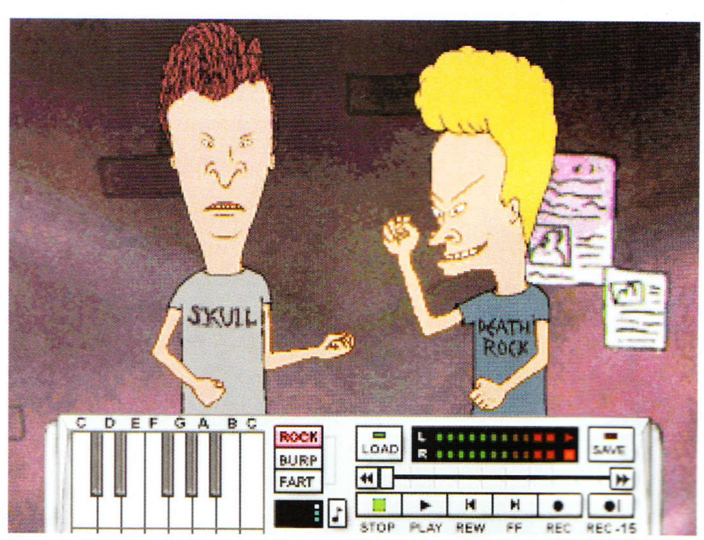
Primero, y siempre después de la afamada serie, apareció una aventura informática. Esperando a que se decidan a sacar una más, y a que se pueda ver en nuestro país la película que protagonizan estos personajes, se ofrece una pequeña oportunidad a todos los fieles seguidores de los infames Beavis y Butt-Head en cuatro CD-ROMs a cada cual más loco.

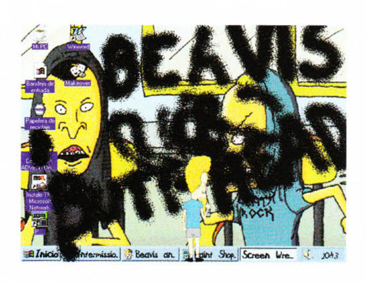


Ahora la pregunta es, ¿cuántos son los fanáticos seguidores de estos personajillos en nuestro país? ¿Dejarán que éstos destrocen literalmente sus amados PCs con unas gamberradas que rozan sin duda alguna los límites del terrorismo al buen gusto? La respuesta es muy fácil: hay millones de seguidores. Los CDs que nos ofrece Viacom para divertirnos con las peripecias de los hijos de la cadena MTV tienen unas extrañas cualidades.

Lo primero que hay que comentar es **Calling all Dorks**. En este CD podrás convertir tu ordenador, o más bien Windows 95, en un homenaje a la serie de dibujos animados. Tu cursor se convertirá en un pequeño Beavis, los sonidos que pueblan el famoso sistema operativo pasarán a ser las voces de los *cartoons*, tendrás unos nuevos iconos predeterminados, etc. Otra de las posibilidades que te ofrecen es toda una colección de tapices para tu fondo de elementos de la serie, así como algunos divertidos juegos de entretenimiento, que se basarán en buena parte en *puzzles* de no muy difícil solución para poderte entretener unos minutos, tomando así un ligero descanso.



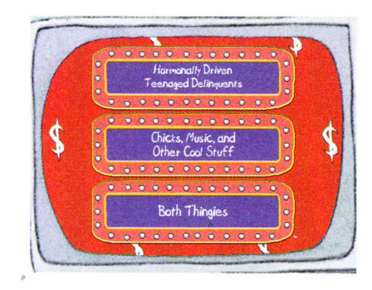




El segundo CD-ROM, titulado **Wiener Takes All**, es el menos completo. Sin embargo, comparado con los demás, es el que más se ha trabajado: unos excelentes gráficos pueblan lo que más se acerca a un juego de verdad.

El programa no es más que un concurso televisivo en el que podrás demostrar que eres el fan número uno de la serie respondiendo a todas las preguntas que te hagan sobre estos gamberros. Se trata de un conjunto de preguntas del juego *Trivial Beavis & Butt-Head*. Quien no siga la serie, que no se acerque a este programa. Si no sabes inglés, tampoco te asomes a su interior, porque no tienes mucho que hacer.

En el tercer CD-ROM, **Little Thingies**, te enfrentas a unos cuantos mini-juegos de acción que los desvergonzados protagonistas del programa te proponen. Algunos de ellos ya los habíamos disfrutado en el *Virtual Stupidity*, pero a continuación paso a comentarlos todos. En *Air Guitar* debes tocar un órgano eléctrico con los más "especiales" sonidos imaginables. En *Bug Justice*, tu misión consistirá en quemar los insectos que pueblan un hormiguero con una lupa. *Court Chaos* se desarrolla en una pista de tenis. Tendrás que golpear con las pelotas a todos los personajes que pasen delante tuyo.





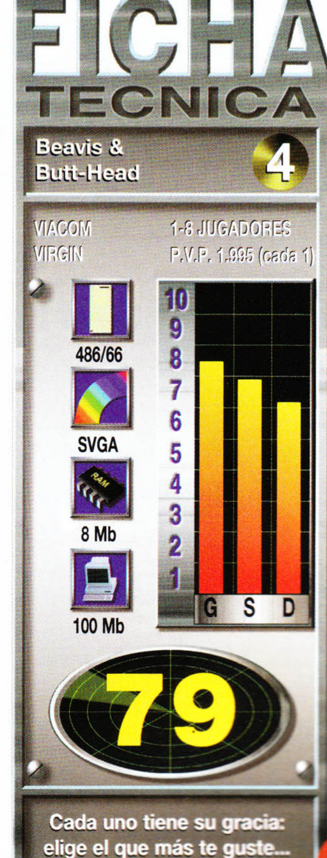


En *Change it* tu objetivo es cambiar lo más rápido que puedas las cadenas de nueve televisores para evitar que los programas no-subversivos que sintonizen esos televisores tengan la más mínima audiencia. En *Hoock a Logie* tendrás la "obligación" de escupir desde lo alto de una azotea a todo ser vivo y no vivo que pase por la calle. En *Thank You Drive Thru* deberás atizar a los clientes de un Burger con sus propios pedidos. Por último, en *Wrecked'em Ball* tendrás que esquivar todos los objetos pesados que, desde el desmantelado instituto al que asistes, te tire Butt-Head por la ventana. También tienes que recoger todos los objetos que os sean beneficiosos.

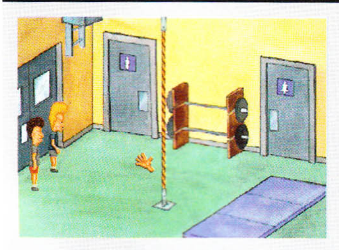
Para acabar, presentamos el último programa de esta serie, **Screen Wreckers**, en el que te encontrarás con un salvapantallas en el que podrás ver (y actuar como) a Beavis cometiendo todas las barbaridades imaginables en tu pantalla. Entre ellas, pegar patadas a un cubo de basura, esparciendo así su contenido por el suelo, tirar huevos, derramar Coca-Cola, etc.

En fin, si de verdad te gustan estos terroríficos y devastadores personajes, no encontrarás nada mejor para convertir tu Windows en el centro itinerante de operaciones de semejantes monstruitos sub-humanos.

V. SÁNCHEZ



ALTERNATIVAS



VIRTUAL STUPIDITY
Viacom New Media•Virgin
Aventura gráfica de estos simpáticos personajes animados de la MTV.



ASTÉRIX Y OBÉLIX
Infogrames•Erbe
Arcade de plataformas protagonizado por los incombustibles galos.



HEAVY METAL
Acclaim•Arcadia
Ironman y XO Manowar juntos en un videojuego tirando a mediocre.



POWER CHESS

Se trata del acercamiento de una de las más grandes compañías del software lúdico, Sierra On-Line, al mundo del ajedrez, que tiene en los ordenadores un campo de expansión importante.



El ajedrez es un deporte que, por su modo de juego, alejado de las multitudes ruidosas, basado en la concentración y la inteligencia, ha sido siempre muy fácil de llevar al ordenador. Se han buscado desde un principio juegos con una capacidad de cálculo tal que sean capaces de derrotar al propio ser humano. La victoria de Deep Blue sobre Kasparov es una muestra de lo que la inteligencia artificial puede llegar a hacer. Otro tipo de juegos ha buscado más una espectacularidad difícil de encontrar en este deporte, como podía ser el conocido *Battle Chess*.

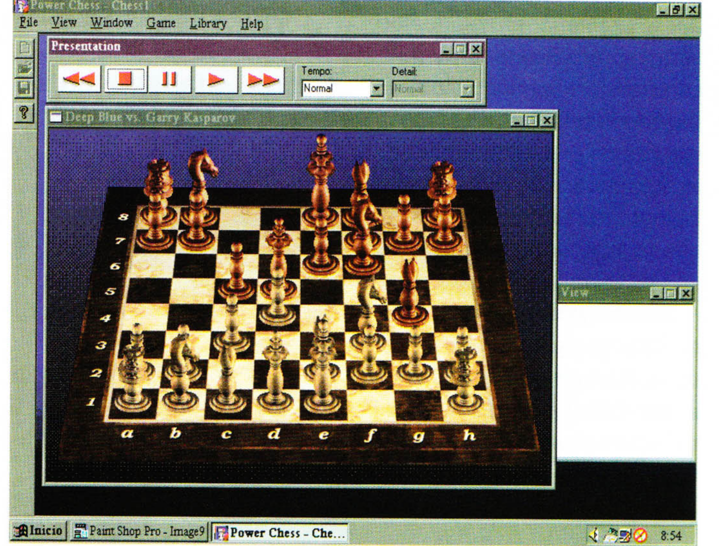
Ahora Sierra, una de las casas más importantes del software lúdico, en su campaña de tratar de acaparar todos los mercados posibles, también ha entrado en el mundo del ajedrez. Sin embargo, no han intentado conseguir el perfecto simulador, capaz de derrotar al mejor jugador del mundo. Se ha buscado acercar este interesante deporte al público medio, incluso a las personas que nunca hayan jugado. Para ello se ha sabido mezclar con maestría calidad de juego con un interfaz cómodo y amigable.

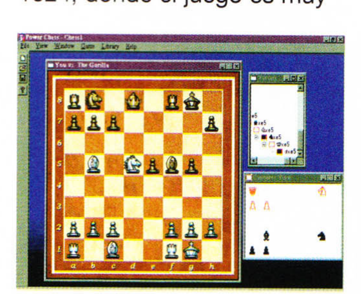
Los distintos niveles de dificultad se representan como distintos personajes con unas cualidades diferentes. Unos son más agresivos, otros más defensivos. Unos tendrán fallos, otros serán menos disciplinados. Hay jugadores de todo tipo, de modo que puedas entrenarte con ellos para el gran reto: vencer al Rey. También puedes luchar con el príncipe, la princesa y, cómo no, la Reina. Esta última te comentará los distintos movimientos cuando juegues contra ella o contra el rey. Existe también una base de datos con jugadas comentadas por la reina.

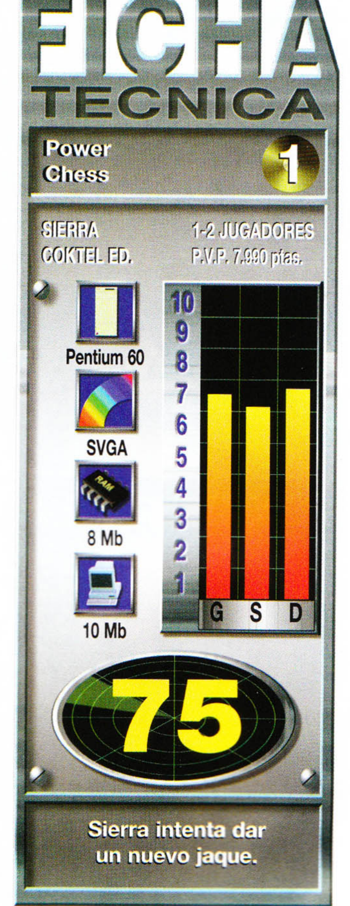
El aspecto gráfico es bastante agradable, sobre todo en el modo de tres dimensiones. Sin embargo, es mucho más cómodo para jugar, aunque menos vistoso, el modo de dos dimensiones. Por otro lado, el juego viene con doce diferentes conjuntos de fichas, cada una relacionada con una época y un país. También existen diferentes tableros y tamaños de los mismos. Hay tamaños de hasta 1280 por 1024, donde el juego es muy realista. El sonido es una característica poco importante en este tipo de programas, aunque cumple su función.

Como nota final, comentar que es un programa interesante para introducirse en este bonito deporte, pero que se queda algo corto para jugadores con un nivel medio alto, que lo encontrarán peor dotado que otros programas del mercado.

A. J. Novillo



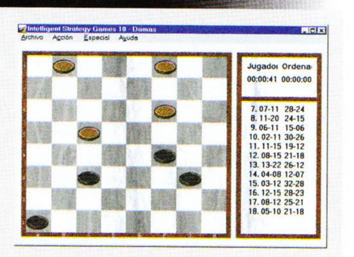




ALTERNATIVAS



CHESSMASTER 5000
Mindscape•Proein, S.A.
Un ajedrez en regla de calidad fuera de toda duda.



10 JUEGOS DE INTELIGENCIA
Oxford Softworks•Proein, S.A.
Si te cansas del ajedrez, aquí tienes nueve juegos de tablero más.

PC Adictos

A partir de Abril todas las semanas tú y tu Pc teneis una cita en **LA 2**



RAVAGE D.C.X

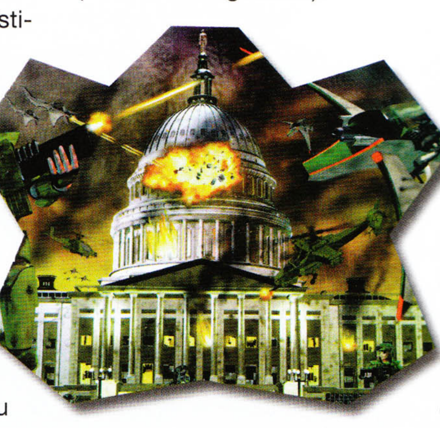
Científicos de todo el mundo van a probar una máquina todopoderosa, llamada Vortex; abre puertas dimensionales... por las que pueden aparecer algunos seres terroríficos.

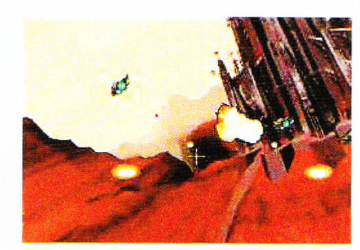


Y como era de esperar, la tierra fue invadida por una raza de monstruos belicosos llamados Necrons, que se dedican a esclavizar todos los planetas que encuentran para autoproclamarse guardianes y amos de todo el universo que conocemos.

Por supuesto, en un bello cuento de estas características, también hay buenos, y se llaman, cómo no, Alianza Rebelde. Tú, claro, perteneces a ella, y además eres el encargado de salvar la galaxia.

Tu nombre es Eugen Jenkins, ex-dentista. Con el tiempo, te has convertido en un reputado rebelde que tiene en su haber una misión de suma importancia: apagar, o más bien destruir salvajemente, todos los puentes Vortex que existen en los diferentes planetas. Estos puentes hacen que la tierra y Necron estén conectados (en efecto, de hecho jamás se abrió un puente directo entre los dos planetas antagónicos).





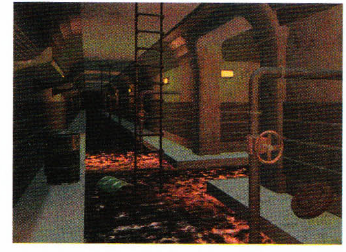
Para colmo, estás solo, y todo tu anterior equipo ha muerto. Esto no tiene nada especial: tú mismo acabarás igual. No desesperes, ya tendrás otra oportunidad de salvar la Alianza Rebelde en cualquier otro juego de estas características.

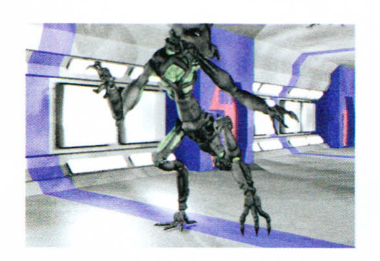
El sistema de este juego tiene un gran problema: es auténticamente injugable. Se supone que es un trepidante arcade 3D, un poco al estilo *Doom*, pero ni por asomo.

La carencia de una secuencia de introducción a la historia no se suple con la inclusión de cortas secuencias de desarrollo de la misma. La falta de aquélla te hace empezar el juego con un pésimo sabor de boca que nada en el mundo te puede quitar.

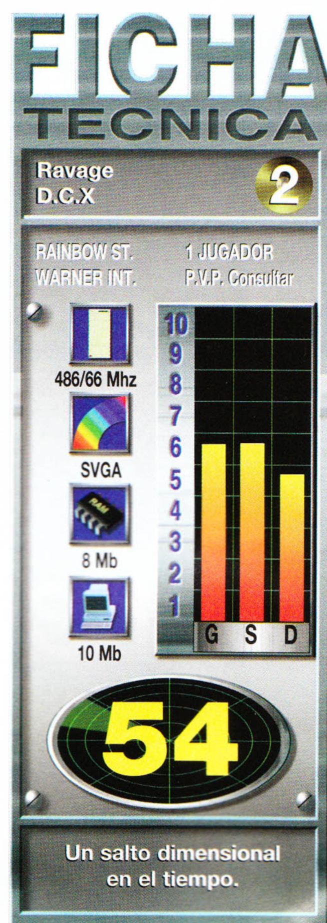
Los gráficos, durante el desarrollo del juego, están generados por ordenador. No dicen nada nuevo; es más, hasta se han retrasado un poco respecto a los nuevos productos, que mejoran notablemente la calidad general de la imagen, dándole una resolución mayor.

El sonido se compone de unas musiquillas machaconas. También introducen, con una falta de estilo latente, unas cuantas vocecillas chillonas, y algunos gritos que podrían amargar las noches de la persona que juegue con este programa.





V. SÁNCHEZ



ALTERNATIVAS



DEADLY TIDE
Microsoft•Microsoft
Un juego de mirilla con gráficos de bajísima resolución...



WETLANDS
New World Computing•Proein, S.A.
Más mirilla, pero combinada con dibujos animados.

SIM GOLF

A los incombustibles, pero ya usados hasta la saciedad, *Sims*, parece ser que les empieza ya a cansar eso de ir a trabajar tanto en ciudades, hormigueros, planetas y demás lares, y se han tomado un descanso (un descanso de por vida, según lo que nos traen últimamente): se han juntado todos y han decidido ir a jugar al golf.

La verdad es que el juego es bastante malo, pero se limitaría a quedarse dentro de los de el montón sin causar la ira de nadie si no fuese porque la gente empieza a estar harta, especialmente los auténticos seguidores de la saga *Sim*, de que nos empaqueten este cúmulo de basuras en nombre de una serie que fue un clásico.

En vez de inventarse algo nuevo y gratificante, copian algún programa, o hacen alguna "chapuza" de interés internacional (léase *Sim Copter*) y nos lo hacen tragar de mala manera.

Ni gráficos, ni sonido, ni siquiera el editor de campos de golf consiguen animar a los jugadores a que se pasen una tarde entera pegados a sus ordenadores. Antes, por lo menos, conseguían esa maravillosa ciudad con la que todos hemos soñado, o creaban un bello planeta desde cero. Así, si se quiere hoy en día programar un juego de golf, una compañía como Maxis debería al menos replanteárselo un par de veces. Ya existen grandes clásicos del género, y si se vio que nadie podía competir con la casa creadora de los *Sims* en su género (algo totalmente desbancado en la actualidad), no deberían hacer lo propio ellos en terrenos en los que no les han dado venia.

V. SÁNCHEZ







FULL TILT PINBALL2

Los chicos de Maxis "metieron la pata", tal y como nos tienen acostumbrados últimamente, realizando un juego sobre un tema en el que, otra vez, nadie les había llamado.

Los juegos sobre los famosos *pinballs* se pusieron de moda hace un par de años, y muchas casas quisieron participar en el negocio, entre ellas Maxis, realizando productos mediocres.

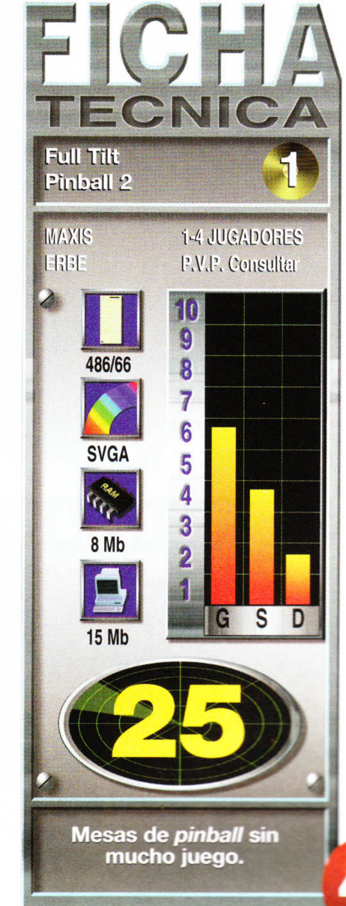
Todavía no han aprendido. Ahora insisten, pues deben de pensar que son los mejores en todo. No lo suficientemente conscientes de la barbaridad que habían cometido en el pasado, empezaron a prometer el oro y el moro en su siguiente *pinball* al que, por lo menos, jamás pensaron incluir dentro de la saga de los Sims. Algo que, por lo menos, les honra.

Pues bien, este programa, que cuenta con tres tristes pantallas, de aún más triste factura, te lleva a las más típicas mesas (léase científico loco, superhéroe e invasión extraterrestre) de una manera francamente detestable.



Para empezar, el programa corre bajo Windows, con lo que debe ser manejado con el ratón, rompiendo el encanto de jugar con las famosas teclas SHIFT. Para colmo, y pese a que se han sumado a la incomprensible manía de realizarlo en tres dimensiones, con lo espectaculares que quedaban en 2D, han suprimido cualquier tipo de *scroll*, con lo que la mesa es todo lo que se ve en una pantalla. En fin, resulta excesivamente pobre.

V.SÁNCHEZ





WOODEN SHIPS & IRON MEN

En los días de las grandes batallas navales, las bolas de cañón rompían las velas y el único método para poder ver a los enemigos era un catalejo.

Avalon Hill es la empresa estrategia por excelencia. Por eso presenta este nuevo producto sin salirse de su tónica habitual. La acción se desarrolla unos siglos atrás, cuando los aventureros se echaban al mar sobre unos cascarones llenos de cañones.

Para organizar las partidas puedes seleccionar las batallas por separado, utilizando la opción de jugar un escenario. Éstos son variados, todos ellos con un trasfondo histórico. Cuando hayas combatido y ganado en todos, podrás continuar con un editor que te permite crear escenarios.

Al iniciar una campaña tomas el mando de un barco y te echas al mar en busca de gloria. Según surques las aguas, tu vigía te informará de las diferentes embarcaciones que divise. Tu labor será, como capitán de navío, seleccionar los combates en los que te meterás. Para evitar que tu navío sea hundido, debes sopesar tu potencia de fuego y la del contrario.

Aunque la base principal de este juego es la estrategia, otros aspectos, como la presentación, no han sido descuidados. Utilizan en todo momento la alta resolución, aunque sin gran cantidad de colores. La disposición de los barcos en el lugar de batalla se puede observar en 3D, variando la perspectiva desde una frontal un poco elevada a una cenital, que otorga a los escenarios un aspecto cercano a un tablero. Para terminar de convertirlo en juego de mesa, puedes activar la rejilla, de modo que facilites el posicionamiento de tus fuerzas.

Las órdenes que deben cumplir tus hombres las das al inicio de cada turno. Debes tener en cuenta la cantidad de marineros, cuántos de ellos mandas a las velas y cuántos a los cañones, así como el número que ha de encargarse de la reparación de los desperfectos ocasionados por la batalla. Una vez dadas tus indicaciones, acaba tu turno, con lo que la vista del mar pasa a ocupar toda la pantalla. De este modo te muestran con mayor precisión la batalla que se libra sobre las olas. Este sistema de juego posibilita la opción de jugar dos personas en un ordenador, dejando uno sitio al otro, para que luego se decida el resultado.

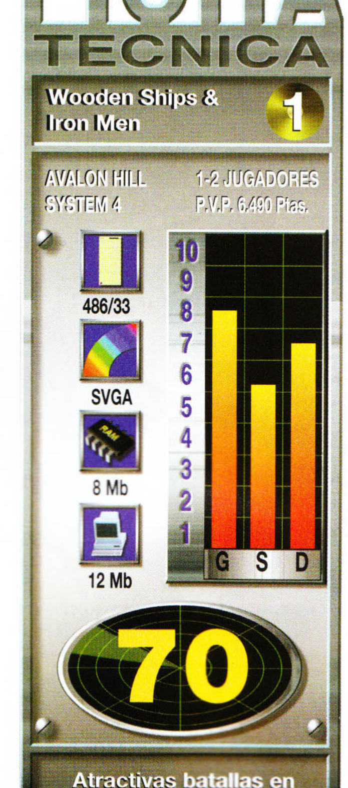
Si no cuentas con esa persona cerca, puedes jugar por módem, pero no *on-line*. Se efectúa una llamada cada vez que se realiza un movimiento.

Los efectos de sonido son escasos, aparte de las melodías militares que te acompañarán en tus periplos marítimos. Se limitan a efectos de los cañones al disparar y la voz de tu contramaestre dando las órdenes por recibidas.

A. VEGAS







ALTERNATIVAS



LORDS OF THE REALMS 2
Sierra•Coktel Educative
Estrategia medieval en un juego bastante espectacular.



STAR CONTROL 3
Accolade•New Software Center
El espacio también ocupa su lugar en nuestro ordenador.

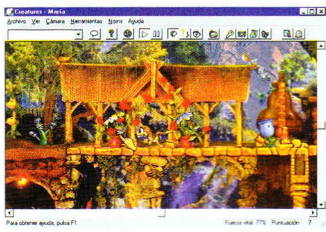
CREATURES

Todo el mundo ha querido tener una mascota alguna vez. Alguien o algo a quien criar, educar... y ayudar, claro está, en su labor de procreación.

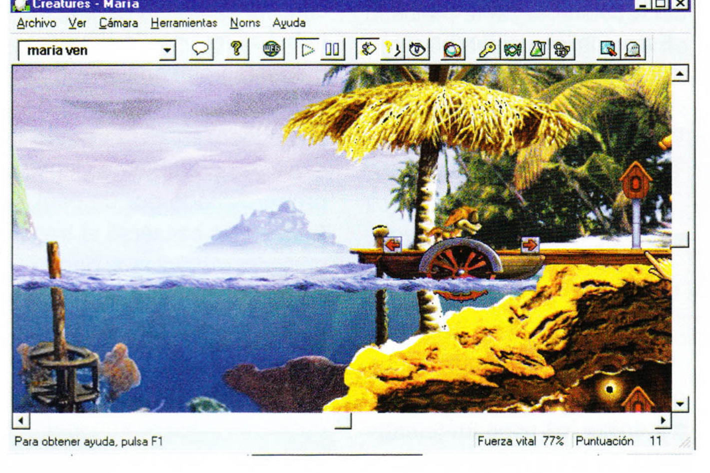
En fin, si por algún motivo no es posible tener alguna mascota en la vida... por lo menos se puede conseguir alguna que otra criatura, como ésta que hoy nos ocupa.

Para la gente que tenga altas aspiraciones en este terreno se crean cosas como **Creatures**, un programa ("casi" un juego) en el que tienes que criar a unos extraños personajes con la estúpida manía de subir y bajar constantemente en ascensor.

Los bichos en cuestión se llaman Norns, y tu misión será tan simple como seleccionar un huevo para incuvarlo el tiempo necesario, dejar que crezca el bicharraco en cuestión, registrarle con un nombre, y de ahí al final lo más pesado de todo: intentar enseñarle a hablar, a actuar, y qué cosas son buenas o malas en su entrañable e incomprensible mundo.

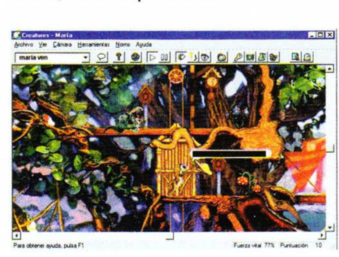


Aparte de que el juego no es muy trepidante que digamos, se pierde la emoción de la primera partida a los cinco minutos. Es absolutamente desesperante la esmerada educación de tan estúpidos personajes, cargados de un coeficiente intelectual bajo mínimos. Te puedes tirar horas intentando explicarles alguna cosa: los condenados simplemente se dedican a subir y bajar un mismo ascensor hasta la náusea.



De todas maneras, aún no llega el punto más aburrido, que es ni más ni menos que la larguísima espera que tienes que soportar en tus carnes para que el juego vaya llegando a su objetivo principal: la procreación de más alimañas del mismo tipo. A lo cual uno se plantea si se debe pasar unas cinco horas reales jugando a este juego para que las ladillas estas tengan una criatura tan boba como sus progenitores. ¿Para qué empezar a jugar, entonces? Y, ¿qué diversión tiene criar esas ratas de cloaca inútiles y de bastante poca envergadura craneal?

Los gráficos y los sonidos, siendo como es, por lo demás, un producto ambicioso, están muy adornados, con un montón de fondos distintos dentro de un magnífico y gigantesco "mapeado". Para la ocasión, meterán a los infames y lamentables personajes que tienes que criar, si te apetece.



Por supuesto, el sonido no podía ser menos, pues te meten las empalagosas vocecillas chillonas y risueñas de los personajes, algunas voces de otros bicharracos que pululan por la zona, efectos sonoros y una música que debe de pasar desapercibida.

V. SÁNCHEZ

ALTERNATIVAS



GENEWARS
Bullfrog•Electronic Arts
Creando bichos extraterrestres se puede pasar un buen rato...



SETTLERS II
Blue Byte•Electronic Arts
Crea tu propia civilización partiendo desde un puñado de hombrecillos.

FICHA TECNICA

Creatures 1

MILLENIUM INT.
WARNER INT.
1 JUGADOR
P.V.P. 6.990 Ptas.

486/66
SVGA
8 Mb
10 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

39

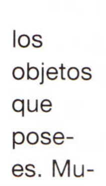
Reconcentrado de los osos amorosos.

MUNDODISCO II

Cuando ya parecía que los problemas de Ricewind habían terminado definitivamente, ha surgido un nuevo desafío, que tan sólo su inteligencia puede superar.

Terry Pratchett vuelve a la carga con la segunda parte de las aventuras del divertido mago Ricewind, ambientando en el fantástico MundoDisco. Esta vez se ha perdido nada más y nada menos que... la muerte, ocasionando la inmortalidad a todo el mundo. Y eso, por supuesto, debe ser solucionado por nuestro mago favorito.

Al igual que ocurriera en la estupenda primera parte, la estructura del juego es la de una videoaventura, en la que deberás ir recorriendo los diferentes lugares para llevar a cabo tu importante e ineludible misión. En cada una de estas localizaciones encontrarás los más diversos objetos y personajes, la mayoría de los cuales te proporcionarán distintas pistas y ayudas para llevar a buen término tus objetivos.



RECOMENDADO

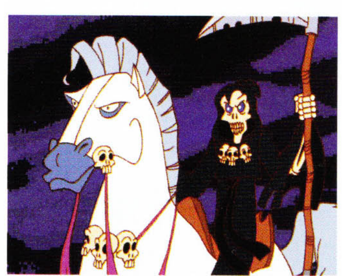
El principal factor que destaca de esta edición vuelve a ser el gran sentido del humor con que se ha plasmado la aventura. En todo momento te estarán sacando sonrisas, por los sarcásticos comentarios, los curiosos personajes o las acciones ridículas que vas a tener que llevar a cabo (en la pantalla, claro está).

Esto conlleva el hecho de que no todas las acciones que tienes que emprender en tu difícil trayectoria de mago salvador están regidas por la más pura lógica de Wittgenstein. En efecto, tendrás que estrujarte los sesos para encontrar los usos más originales de los objetos de tu inventario. Si no, no realizarán su labor en ese universo.

Hablando del inventario, se trata de uno de los más originales que se han visto por el mundo de las videoaventuras, acostumbrados a una simple barra en la que se muestran los objetos que posees. Muchas veces te habrás preguntado dónde meten los personajes todo lo que consiguen a lo largo de sus andanzas. Esta vez el espacio para objetos viene proporcionado por un baúl. Para evitar cansarse al transportarlo, y gracias al hecho de ser mago, nuestro héroe le ha dotado de dos hileras de patas, una a cada lado, para que le siga a todas partes donde se dirija, como si de un fiel perro se tratara.

La representación de todo este universo en el ordenador la han realizado a través de los dibujos animados, con una técnica bastante cercana a los cómics. De este modo se alejan un tanto de la práctica habitual en la actualidad de meter muchos actores de carne y hueso en cantidades ingentes de vídeo. Gracias a la utilización de esta técnica logran introducir personajes con un aspecto más esperpéntico que si hubieran tenido que maquillar a actores reales.

Estos dibujos están estupendamente realizados y animados, incluso teniendo en cuenta la distancia, de tal manera que los personajes varían de tamaño según se

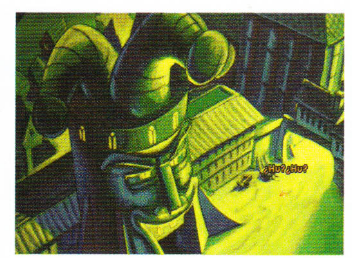
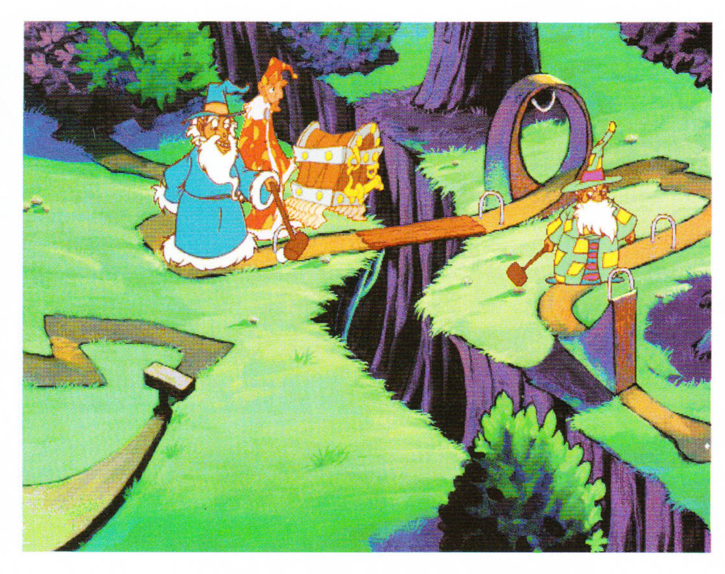








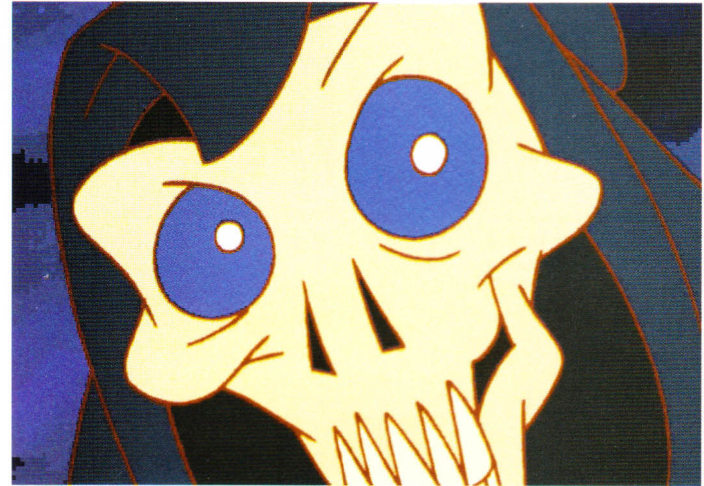


acercan o alejan, aunque no de una manera demasiado suave, sino más bien a golpes. El juego está realizado íntegramente en alta resolución, lo que confiere una gran belleza gráfica a todos los decorados, amén de una estupenda definición general. Los colores, por su parte, tienden a ser planos, siguiendo la típica técnica de los dibujos animados.

En cuanto al sonido, todas las conversaciones están habladas. Esto tiene, como es usual, el pequeño problema del idioma: están completamente en inglés. Algunas veces hay incluso algo de jerga, lo que, unido a los giros del lenguaje empleados para resaltar el humor, puede provocar problemas a los no iniciados en esta lengua. Pero no os preocupéis, pues toda la aventura va a poder estar subtitulada en el idioma que elijáis (inglés o español), para que no haya problemas a la hora de comprender lo que te están diciendo. Además, la traducción realizada es de gran calidad. Han sabido mantener el sentido del humor del original. Acompañando a estas conversaciones, a lo largo de la historia escucharás una entretenida música, que hará más ameno el trabajo investigador que te aguarda.

El interfaz con el jugador es uno de los aspectos de las videoaventuras que más ha evolucionado. Antes había sistemas de sólo texto en los que debías crear frases comprensibles para comunicar al ordenador tus acciones.



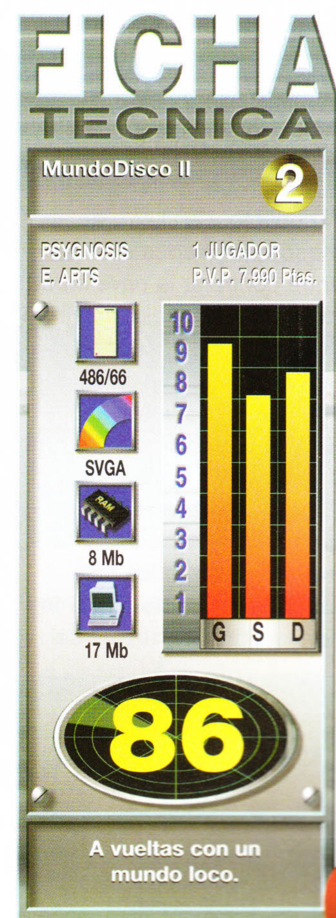
Ahora te brindan una serie de opciones, de las cuales tienes que elegir una para poder extraer la mayor información posible de cada una de las situaciones. En esta ocasión, se sigue el conocido esquema de zonas activas de la pantalla, en las que al pasar el puntero del ratón por encima se muestra una palabra referente al lugar, lo que indica que se puede realizar alguna acción sobre el mismo. Al pulsar una o dos veces, se efectúa la acción más indicada para cada sitio, como puede ser acercarse a un punto, hablar con un personaje, recoger un objeto u otras varias.

La conversación está realizada de manera que, cuando te acercas a un personaje para hablar con él, aparece directamente una serie de iconos. En ellos se encuentran resumidas todas las posibles conversaciones, en las que tú decides el tipo de información que quieres obtener de los personajes.

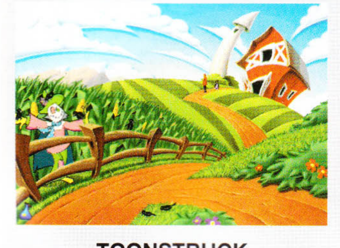


Puedes intentar obtener ideas, comentarios, explicaciones sobre diversos hechos o cualquier otra cosa.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



TOONSTRUCK
Virgin•Virgin
Dibujos animados en una aventura genial en todos los sentidos.



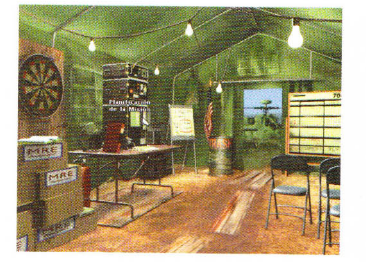
DRAGON LORE 2
Cryo Interactive•Erbe
Un invencible caballero descendiente de dragones.



THE PANDORA DIRECTIVE
Access Software•Virgin
Aventuras en un futuro no muy lejano con un ágil detective.



Flash Point KOREA





La propia Jane's se ha encargado de realizar esta estupenda actualización para su conocido programa *AH-64D Longbow*, un simulador de helicópteros de combate que marcó época.

Los amantes de los simuladores son ya viejos conocidos de *AH-64D Longbow*, un simulador de vuelo de helicóptero que no le va a la zaga a *Comanche*. Este CD te ofrece una campaña completa, desarrollada en Corea. Dentro de ella tienes a tu disposición o, más bien, debes llevar a buen término 40 misiones, también especialmente creadas para este programa.

La más importante aportación de este producto es la aparición de la cabina para el copiloto y artillero, de modo que puedes escoger entre controlar la nave en el puesto tradicional o servir de copiloto al ordenador. El armamento al que puedes acceder está puesto al día, así como las demás características del aparato.

En lo que se refiere a los gráficos, han sido bastante mejorados en todos sus aspectos respecto a la anterior versión. Disfrutarás de paisajes a veces casi selváticos, pero además debes tener cuidado con los enemigos que se encuentran camuflados en los accidentes del terreno.

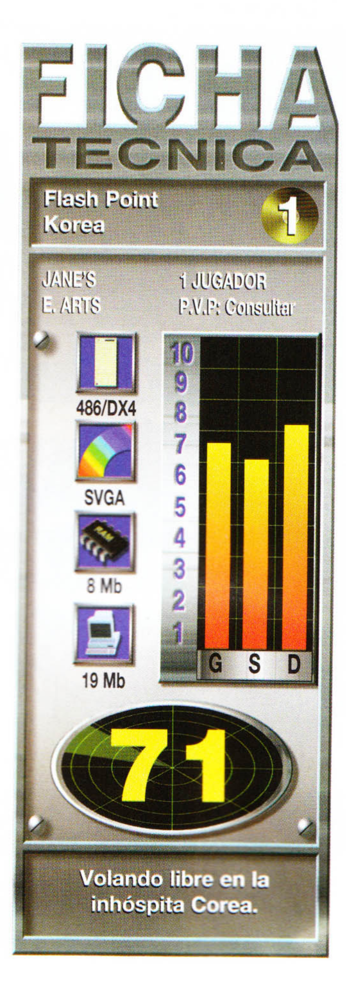
Los sonidos también han sido considerablemente mejorados. Aportan, si no realismo, por lo menos una espectacularidad nada desdeñable a las distintas acciones que realizas a lo largo de toda la campaña.

Tampoco hay que dejar de lado la inteligencia que posee el juego en general. Los enemigos te tenderán trampas y se camuflarán cuando les sea posible. Tú, por tu parte, debes mantenerte en contacto con tu posible apoyo aéreo en caso de necesidad y con tu copiloto y artillero. Todos estos pequeños datos dotan al juego original con ciertas dosis de estrategia que no le vienen nada mal.

Se trata, en fin, de una actualización muy buena, que se encuentra a la altura del original. De modo que si te logró atrapar en su día *AH-64D Longbow*, no pierdas tiempo y acércate a **Flash Point Korea**.

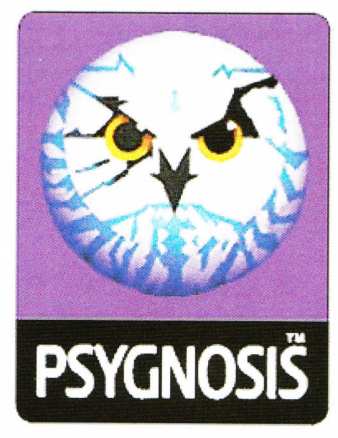
P. LÓPEZ







TODO LO NUEVO DE PSYGNOSIS



Clásica entre las clásicas, la compañía Psygnosis se actualiza en su producción, y mantiene en preparación un elevado número de lanzamientos para los próximos meses.

A pesar de que tras ser adquirida en 1993 por Sony, la clásica compañía británica no se dedicó exclusivamente a alimentar de programas la videoconsola Playstation. Ahora vuelve por sus fueros, no sólo con conversiones de sus grandes títulos en esa plataforma, sino realizando programas sólo de PC.

Fundada en el año 1984, ya tiene más de cien títulos en su haber, desde los conocidos y exitosos *Lemmings* en sus más variopintas versiones, a títulos como *Destruction Derby 1* y *2*, *Ecstatica*, o *Wipeout*... En este nuevo torrente de títulos, nos ofrecen conversiones de Sony Playstation como *Fórmula 1*, *Wipeout 2097* o *Thunder Truck Rally*, segundas partes como *Ecstatica 2* o el anterior *Wipeout 2097*, y aventuras gráficas totalmente nuevas para nuestros ordenadores personales como *City of the Lost Children*, *Sentient* o *Zombieville*. También aportan algunas novedades deportivas como *Rush Hour* o *League of Pain*.

Por si fuera poco, os ofrecemos, como siempre, la dirección de la página web que posee esta compañía en la Red de redes, Internet, donde podrás estar informado de las últimas noticias y novedades de esta empresa. Como ves, ha vuelto a nosotros la hora del búho.

E. Arias

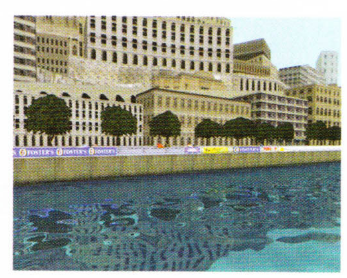
FÓRMULA 1

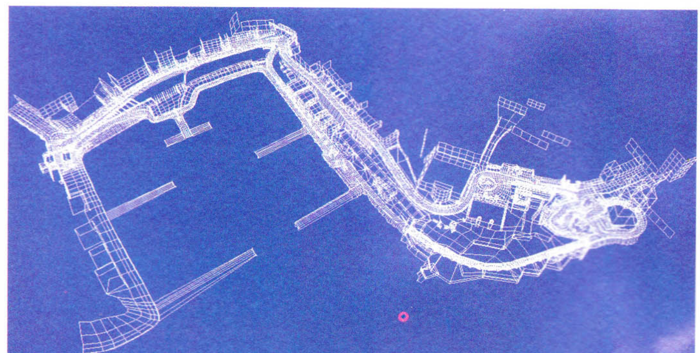
Uno de los programas de Psygnosis que mayor éxito ha obtenido en la consola Sony Playstation ha sido este **Fórmula 1**. Tratándose de un juego original (parece extraño decir esto de un juego de Fórmula 1...), su grandeza radica en la jugabilidad, ya que al contrario de títulos como *F-1 Grand Prix 2*, de Microprose, o *Power F-1*, de Eidos, este juego te permite controlar el coche de manera eficaz y sin que se te salga cada dos por tres, como ocurría con los títulos anteriormente mencionados.

Con todos los circuitos originales, que tenían una calidad extraordinaria, "renderizados" (mira el gráfico adjunto, en el que se ve cómo está diseñado uno de ellos), la calidad general de este juego está fuera de toda duda.









ECSTATICA 2

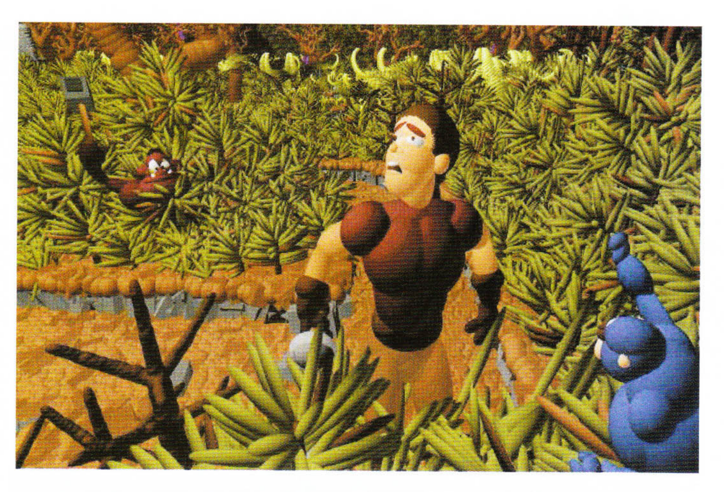
Cuando un juego obtiene un notable éxito (véase el caso de *Ecstatica*), es habitual que sus programadores se atrevan a realizar una segunda parte. En este caso no se trata de una mera continuación, puesto que el programa ha sido considerablemente mejorado. Para empezar, los gráficos, realizados a base de esferas y elipsoides, han sido mejorados bastante, sobre todo en los protagonistas. Antes las caras se limitaban a dos o tres esferas; ahora es posible ver detalles como los ojos, orejas o boca, con calidad excepcional, sea cual sea la distancia.

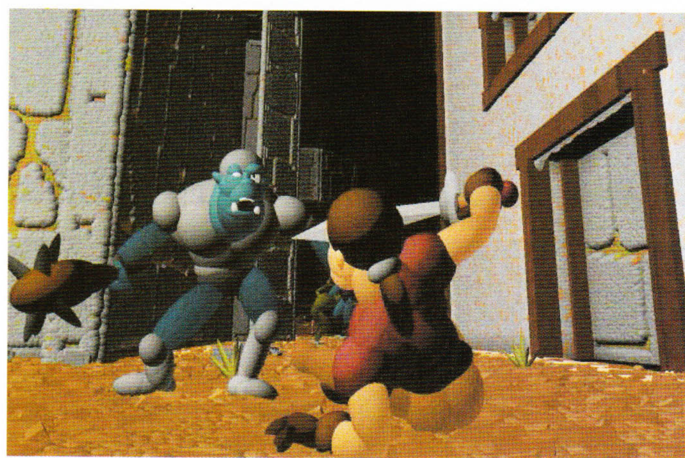
La aventura es tres veces más grande que antes. Por lo demás, incluso es posible avanzar por diferentes caminos para alcanzar el final.













LEAGUE OF PAIN

Se trata de un producto bastante extraño. En él tienes que controlar a un poderoso equipo que participa en un violento juego futurista. A lo mejor recuerdas el reciente *Hyperblade*. **League of Pain** es parecido, pero más violento (y divertido...) que el éxito de Activsion.

El objetivo consiste en anotar tantos en las porterías ajenas. Para ello deberás atrapar una bola de energía (o arrebatársela al contrario) y llevarla hasta la zona de marcado. Tienes la posibilidad de atacar a los contrarios chocando contra ellos o con los objetos que recojas durante el encuentro.

Se trata, pues, de un juego enérgico y bastante entretenido, que no tiene desperdicio. Tres hurras por la casa Psygnosis y este sólido título.

RUSH HOUR

Parece ser que los señores de Psygnosis le han cogido el gusto a eso de realizar simuladores de carreras. El último ejemplo de ello es este **Rush Hour**.

En este juego te puedes poner a los mandos de potentes bólidos de carreras. Es posible ver el juego desde variadas perspectivas.





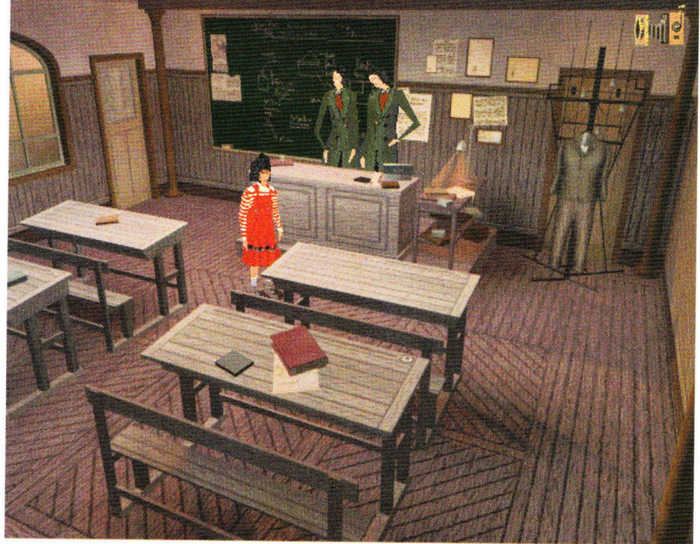
Cabe destacar el modo de dos jugadores a pantalla partida. Aunque el juego requiere un equipo bastante potente para mover todos los polígonos que aparecen en pantalla, resulta bastante entretenido y recomendable.

Todavía no tiene fecha de salida en nuestro país, pero esperemos que llegue pronto.





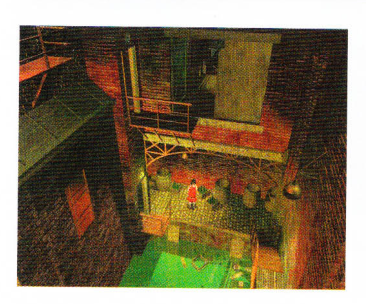
CITY OF THE LOST CHILDREN



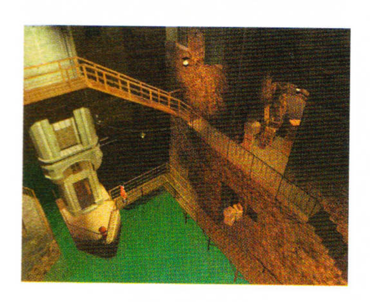
La película *La ciudad de los niños perdidos*, de los directores Jeunet y Caro, pronto tendrá su correspondiente versión en videojuego para PC. En esta aventura gráfica tienes que interpretar el papel de la niña, que en su afán de recuperar a sus compadres de orfanato recorrerá toda la ciudad hasta alcanzar la fortaleza flotante del malvado profesor y sus ayudantes clónicos.

El entorno gráfico ha sido diseñado en tres dimensiones, y logra recrear perfectamente los oníricos escenarios originales de la película. Si te acuerdas de *Alone in the Dark*, de Infogrames, el sistema de juego es muy parecido al de aquel inolvidable clásico.

A pesar de la tardanza en salir (la película ya tiene su tiempo), esta aventura se mantiene fresca gracias al cuidado ambiente y a su desarrollo. Para jugar, es mejor haber visto la película, ya que la acción se desarrolla de forma paralela, aunque podrás realizar algunas acciones que te conduzcan por otros caminos no conocidos. Psygnosis Francia se ha encargado de realizar este excelente trabajo.





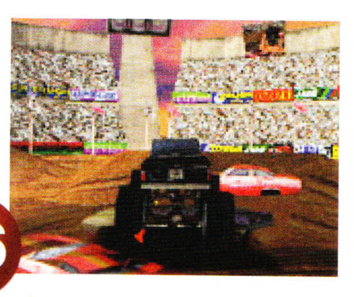


THUNDER TRUCK RALLY

Parece que nos va a invadir la fiebre de los gigantes coches norteamericanos cuatro por cuatro. A títulos como *Hardcore 4x4*, de Gremlin, o *Monster Truck Madness*, de Microsoft, hay que añadir este nuevo **Thunder Truck Rally**. Éste es su nombre norteamericano, pues es posible que en Europa se lo cambien.

Hay que reconocer que es bastante mejor que los títulos anteriormente mencionados. En efecto, tanto en gráficos como en sonido y en jugabilidad los programadores de Psygnosis se han superado. Aunque todavía falta algo de tiempo hasta que llegue a nuestro país (primero saldrá la versión para Sony Playstation), lo esperaremos con ansia.







WIPEOUT 2097

Gracias al éxito de la primera parte, apareció esta secuela en su versión para la videoconsola Sony Playstation. Al igual que ocurriera con *Destruction Derby 2*, ahora le toca el turno a la conversión para nuestros PCs.

Gráficamente, el programa es bastante mejor que su predecesor, sobre todo en modo Super VGA, ya que los juegos de luces y sombras están muy conseguidos.

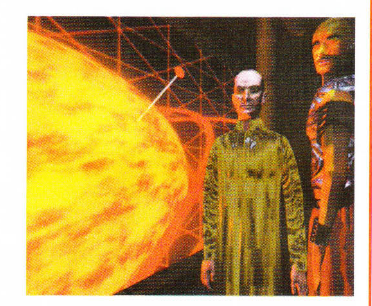


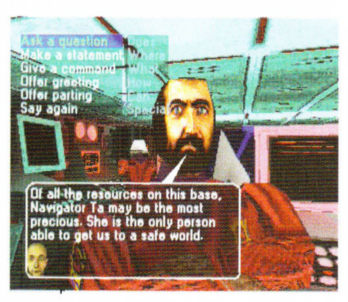


SENTIENT

Psygnosis suele innovar bastante en todos sus títulos, y este **Sentient** no podía ser menos. Se trata de una aventura gráfica en la que debes moverte por el interior de una nave espacial. Lo curioso es el sistema gráfico, ya que te introduce en un mundo 3D, en el que todo aparece formado por polígonos, desde los escenarios hasta los personajes.

Además, hemos tenido la oportunidad de ver la secuencia de presentación, y es una de las más impresionantes de la historia.



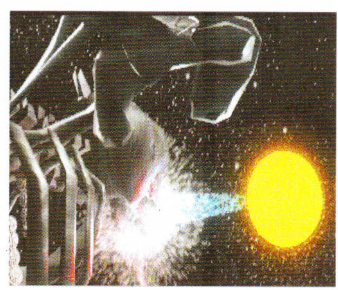






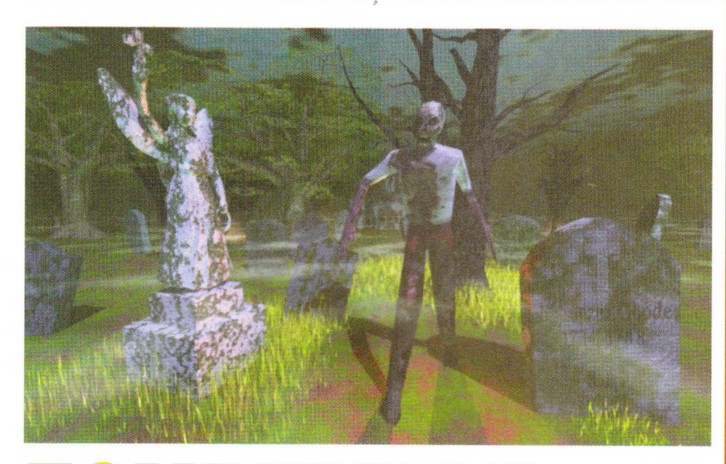
ALPHA STORM







La compañía británica no sólo produce sus propios juegos, sino que también distribuye programas de otras compañías, tal y como ocurre con este título de TGA Productions. En **Alpha Storm** te encuentras con un arcade tridimensional que, al igual que *Sentient*, transcurre en el espacio. No sólo recorres tu nave, sino que posteriormente incluso podrás bajar a la superficie de algunos planetas para aumentar tus beneficios, por lo que el programa tiene un punto de estrategia. En efecto, tendrás que seleccionar cuidadosamente tus destinos, si no quieres acabar con tus huesos calcinados por un láser. Los gráficos de este título son VGA y Super VGA. Destaca especialmente este último modo por su alta definición y belleza.



ZOMBIEVILLE

Otra de las aventuras que lleva bastante tiempo en el candelero de la prensa especializada es ésta, de nombre **Zombieville**. Se trata de un juego repleto de monstruos de mal vivir y zombis de baja catadura moral, del cual hemos visto pantallas desde hace unas cuantas ferias.

Gráficamente el juego es espectacular, pero sólo hemos podido ver pantallas estáticas, con lo que no sabemos cómo se moverá todo el entorno en pantalla, ni cómo se interactuará con el resto de personajes.

Al tratarse de una aventura de terror, no estará indicada para todos los públicos, pero seguro que será entretenida.





Si quieres acceder a la página web con que cuenta Psygnosis en la red Internet, tienes que dirigirte a la siguiente dirección: http://www.psygnosis.com



DEATHWARE

Mindscape ha sido la encargada de realizar un paquete que se nos antojaba imprescindible desde hace bastante tiempo. Se trata de una recopilación de las mejores versiones shareware de todos los tiempos. En este CD, como no podía ser de otra manera, tienen un protagonismo indiscutible los arcades en tres dimensiones.

Así, encontrarás nada más y nada menos que los siguientes títulos: **Wolfenstein 3D**, **The Ultimate Doom**, **Heretic**, **Descent**, **Duke Nukem 3D**, **Quake**, **Terminal Velocity** y **Necrodome**. Respecto a







Duke Nukem 3D, han incluido la versión completa de sus antecesores, los programas de plataformas **Duke Nukem** y **Duke Nukem II**.

A estos auténticos hitos de los arcades en tres dimensiones hay que unir otros programas, como **War Wind** o **Megarace 2**. Como ves, se han ocupado de lo más importante; fuera de estos títulos, el mundo del shareware se pierde en una desconocida oscuridad.

Los arcades tridimensionales no necesitan explicación alguna: en ellos, como todos sabréis, simplemente te limitas a destrozar todo lo que te pase por delante. Sólo cabe destacar el caso de **Descent** y **Terminal Velocity**, pues en ellos te desplazas sobre una nave para derrotar al enemigo. También hay que señalar que en **Necrodome** te encuentras a bordo de un poderoso tanque.



War Wind es un conocido programa de estrategia bélica en el que debes conquistar los territorios vecinos. En **Megarace 2** tomas parte en unas trepidantes carreras en las que debes ser muy hábil para no perderlo todo.

Bien es verdad que las versiones shareware no te ofrecen más que un único capítulo de los juegos, con lo que te dejan con la miel en la boca. Sin embargo, es una oportunidad inapreciable disponer de un capítulo de todos estos programas juntos; además, comprar todos estos originales podría ser peligroso incluso para los más avezados bolsillos.

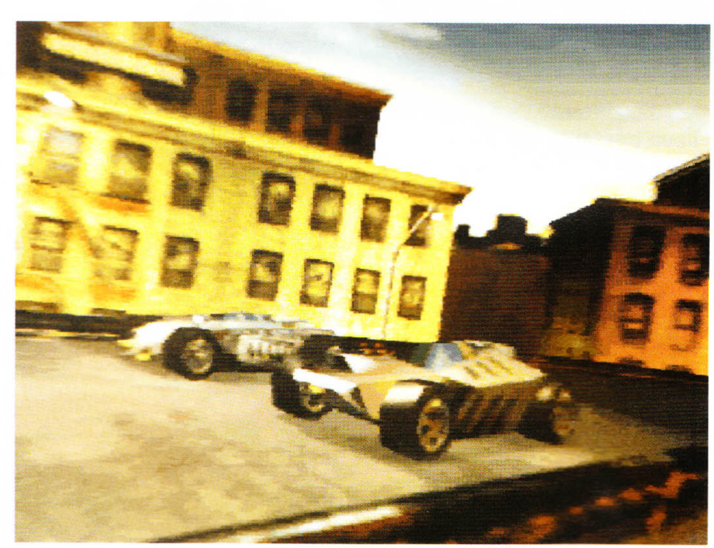
La presentación del paquete no es todo lo recomendable que cabría esperar en un producto que tiene las pretensiones del que nos ocupa. El CD-ROM sólo viene acompañado por un discreto papelito con los requerimientos mínimos y pequeñas reseñas de instalación.

En fin, un producto recomendable sobre todo para los amantes de la acción tridimensional, que acabarán, sin duda, con un excelente sabor de boca.

Distribuidor: Proein, S.A.
Precio: Consultar







PACK SUPER JUEGOS CD

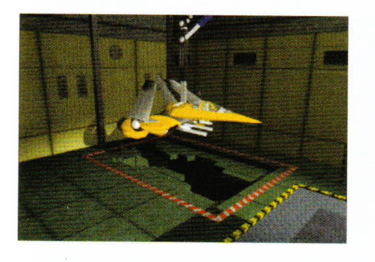
Se trata de una peculiar recopilación de unos perfectos ejemplos del software español de más baja estofa. Lo más curioso es que estos programas de segunda fila suelen encontrar muchos más adeptos de lo que sería aconsejable. Quizá se debe a ese especial *feeling* que, por algún motivo desconocido, parece rodearlos. Cinco juegos componen este paquete: **Soccer 96**, **Rol Crusaders**, **PC Rally**, **Chess Housers** y **Delvion Star Interceptor**. Como puedes ver, hay para todos los gustos: un simulador de fútbol, un título de rol,



uno de carreras de coches, un juego de ajedrez y un arcade, respectivamente.
Sólo para los fans de la compañía madrileña Digital Dreams Multimedia.

Valoración **37**

Distribuidor: DDM
Precio: 2995 pesetas

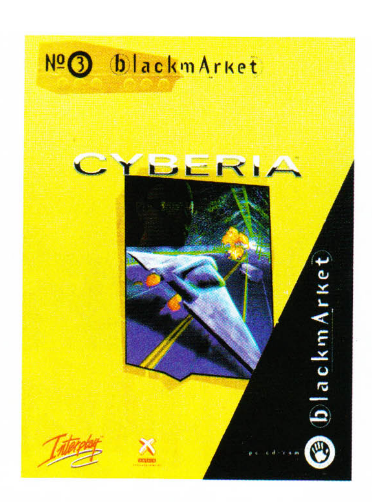




CYBERIA

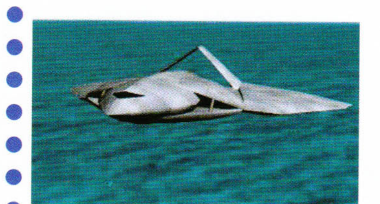
Aparece un nuevo título de la serie barata "blackmArket", que nos trae la distribuidora Arcadia. Se trata de un producto de trepidante acción que en su día logró una mayoritaria aceptación entre el público más "activo". En la época en que apareció, contaba con unos gráficos de una excelente calidad y realización. En **Cyberia** encarnas a un aguerrido soldado del futuro que busca el más "catastrófico dispositivo" creado hasta el momento. ndrás que var a cabo tu

Valoración **60**



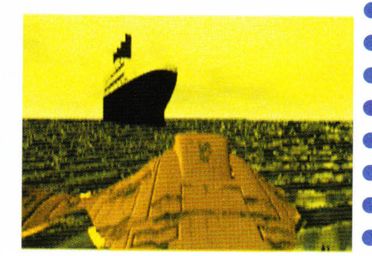
difícil misión o bien a bordo de unos ultramodernos cazas, o bien en la más dura lucha cuerpo a cuerpo (más bien se trata de pistola a pistola). Es un programa que se merece por derecho propio un lugar entre los productos comerciales que saturan el mercado. En efecto, la calidad general de Cyberia es bastante superior a la de juegos de más reciente cuño.

Distribuidor: Arcadia
Precio: 2995 pesetas



X-COM

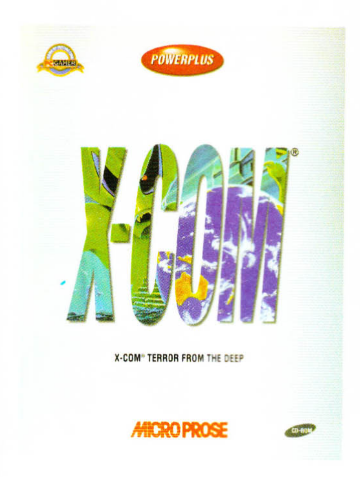
Se trata de la segunda parte del estupendo programa *UFO*, también programado por la compañía Microprose. Este título todavía en nuestros días sigue teniendo vigencia. La estrategia futurista de este excelente producto te permitía desenvolverte tanto en tierra como en el agua, lo cual era un avance respecto a su antecesor, con los pies en la tierra. Tienes que salvar nuestro querido



planeta de la invasión de unos alienígenas agresivos, salidos de lo más profundo del universo. Para poder llevar a cabo tu misión lideras un comando de X-COM, que no lo va a tener nada fácil para expulsar al enemigo. Si no has jugado tenido oportunidad de jugar con este producto en el pasado, esta reedición a precio reducido te servirá para calentar motores, pues pronto podremos disfrutar de la tercera entrega de la serie.

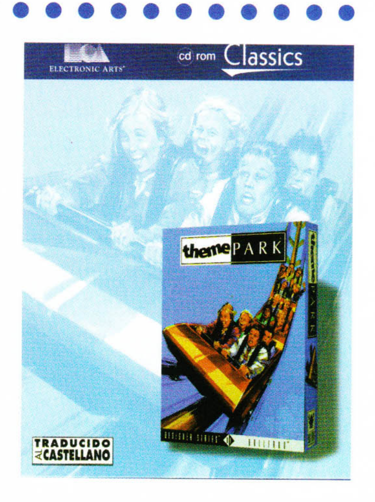
Valoración **65**

Distribuidor: Proein, S. A.
Precio: 2.995 pesetas



THEME PARK

Más estrategia, pero en este caso económica y de la mano de Electronic Arts. Dentro de su serie barata "CD-ROM Classics" te presenta el conocido **Theme Park**, que en su día logró cautivar a más de un amante de la estrategia. Este título, programado por la compañía Bullfrog, te permite dirigir un parque de atracciones. No se trata de un trabajo difícil, aunque pueda parecerlo. Posee todas las peculiaridades de la estrategia económica más pura: operaciones económicas de altura (no me refiero a lo alto de la montaña rusa), construcción de



nuevas instalaciones, estudio del estado del me cado, agresiva campañas de *marketing*, etc. Los gráficos no tienen una calidad demasiado elevada, pero la diversión está totalmente asegurada. Los estudiantes de empresariales podrán desarrollar todos sus sueños.

Valoración **60**

Distribuidor: E. Arts
Precio: 2.990 pesetas





LO MÁS WEB EN JUEGOS PC

Por primera vez aparece una detallada guía realizada para todos los "jugones" que ardan en deseos de conocer las joyas que, para ellos, se esconden dentro de Internet.

Internet te ofrece, desde hace bastante tiempo, cantidad ingente de información acerca del software de entretenimiento, como hemos venido demostrando en nuestros últimos números. Pero los datos lúdicos, siendo de todo tipo y cariz, se encuentran diseminados en puntos tan dispares de la Red que sólo para acceder a los más importantes hay que realizar una larga y exhaustiva búsqueda... o bien apoyarse en una guía de calidad que nos muestre el camino.

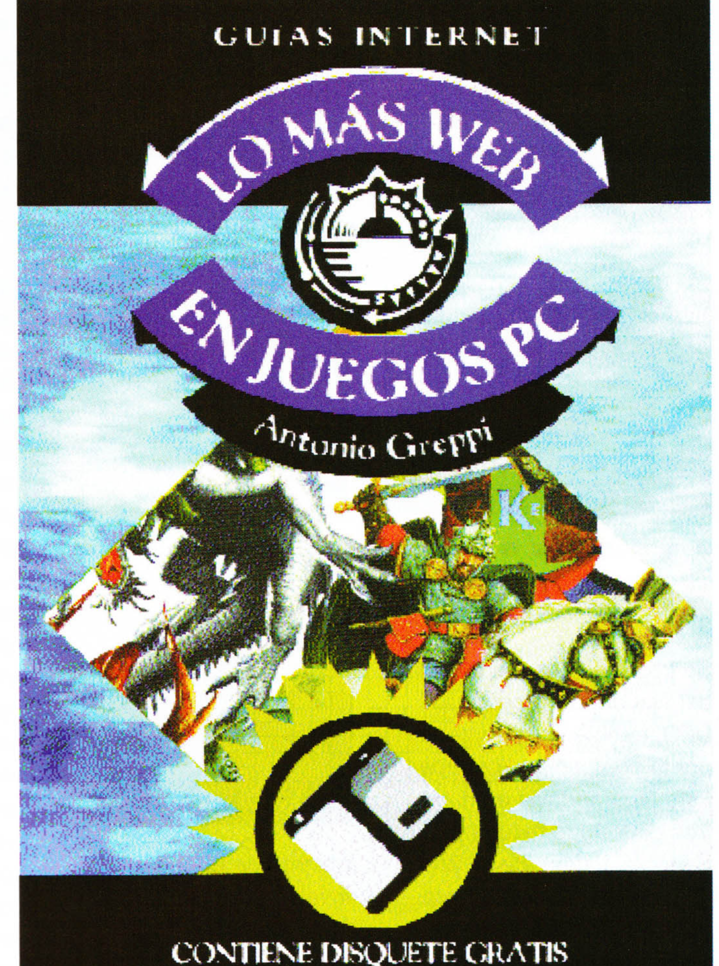
Así pues, Abeto Editorial, en una nueva colaboración con Playor Editorial, ha decidido sacar a la luz otro título de su serie "Lo más Web" especialmente dedicado a este tema. Dentro del mismo encontrarás lo más destacado de la red en este campo.

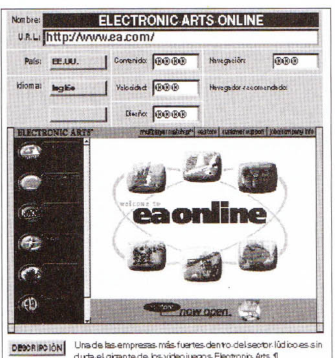
El libro se divide en diversas secciones que reflejan los distintos focos de atención del mundo lúdico. En primer lugar se comentan los espacios cibernéticos que te ofrecen las más importantes compañías de software de entretenimiento. Se encuentran todas las grandes, pero también algunas casas de reciente y prometedora carrera, que es bueno empezar a conocer y cuyos productos son siempre interesantes.

Tras una pequeña revisión de las revistas especializadas del sector que también tienen eco en la red, así como de las más grandes distribuidoras españolas, la guía se centra en el hardware y en los *webs* de ayuda a los usuarios. Este último apartado es uno de los que sin duda más os interesará a todos. En efecto, multitud de *sites* se dedican a descifrar juegos de reciente aparición (en algunos de ellos incluso tienes la posibilidad de encontrara títulos algo más antiguos) y a mostrarte trucos para programas de todo tipo.

También, por supuesto, hay un espacio en el que se te muestran los lugares en los que es posible disfrutar de juegos en red. Hay más posibilidades de las que parece de jugar *on line* contra usuarios de todo el mundo. Por último, dentro de la sección de "Varios" encontrarás quizá las direcciones más interesantes de este volumen, pero preferimos que descubras tú mismo su contenido.

En resumen, se trata de una guía imprescindible para aquellos que deseen internarse en el ciberespacio infinito para descubrir las mejores estrellas lúdicas.



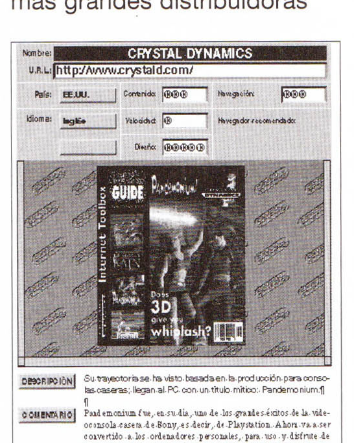


Nombre: ELECTRONIC ARTS ONLINE
U.R.L.: http://www.ea.com/
País: EE.UU. Contenido: Navegación:
Idioma: Inglés Velocidad: Navegador recomendado:
Diseño:

DESCRIPCIÓN: Una de las empresas más fuertes dentro del sector lúdico es sin duda el gigante de los videojuegos Electronic Arts.

COMENTARIO: Tras un reciente cambio de *look* (el cual, debo decirlo, personalmente no me agrada en absoluto), Electronic Arts sigue en la difícil brecha de este mundillo. Contar entre sus filas con sellos de la calidad de EA Sports, Bullfrog, Origin o Jane's hace mucho, sobre todo cuando casi todos sus títulos son más que espectaculares. Si a este elenco añadimos las casas productoras asociadas como Delphine o Melbourne House / Beam Software, nos encontramos ante unos de los escasos rivales de la todopoderosa Sierra. Sus páginas son un ejemplo de lo que digo, con gran cantidad de información, y sorpresas de cada uno de los títulos comentados. Últimamente no muestran casi *previews*. ¿tendrán algo que ocultar?

9



Nombre: CRYSTAL DYNAMICS
U.R.L.: http://www.crystald.com/
País: EE.UU. Contenido: Navegación:
Idioma: Inglés Velocidad: Navegador recomendado:
Diseño:

DESCRIPCIÓN: Su trayectoria se ha visto basada en la producción para consolas caseras; llegan al PC con un título mítico: Pandemonium.

COMENTARIO: Pandemonium fue, en su día, uno de los grandes éxitos de la videoconsola casera de Sony, es decir, de Playstation. Ahora va a ser convertido a los ordenadores personales, para uso y disfrute de todos los usuarios. En su página web todavía no se indica la fecha de lanzamiento del programa, pero podemos ver información acerca de otros productos de la casa, como Gex ("versionado" para PC por Microsoft). Cuenta, además, con una página de trucos y soluciones, y se trata de uno de los servidores más bonitos que he podido ver hasta la fecha. Lamentablemente, tal grado de detalle se paga en velocidad, siendo irritante comprobar cómo puede tardar más de cinco minutos en cargar una página.

12

P. LÓPEZ

PC TRIVIAL PRO

A LA VENTA EN QUIOSCOS, LIBRERÍAS Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

2.995 ptas.



CONTIENE CD-ROM

DVD

Se trata del último gran avance en el campo del almacenamiento de datos, que se sitúa muy por encima de los clásicos CDs y que pronto invadirá definitivamente el mercado.

Muchos años después de la creación del CD (recordemos que en 1982 aparece el primer CD de audio), surge un nuevo formato, que hará las delicias de todos los usuarios, tanto de aquellos que se servían del CD para oír música, como de los que lo usaban para datos, e incluso de aquellos que lo utilizaban para ver películas en formato CDI o MPEG.

Bajo las siglas DVD hay dos definiciones distintas. Por un lado, significan *Digital Video Disk* (Disco de Vídeo Digital), pues en un principio fue desarrollado exclusivamente como un formato de almacenamiento de vídeo. Muy pronto se vio que tenía gran número de aplicaciones; en poco tiempo las siglas, a pesar de ser las mismas, significaron *Digital Versatile Disk* (Disco Digital Versátil).





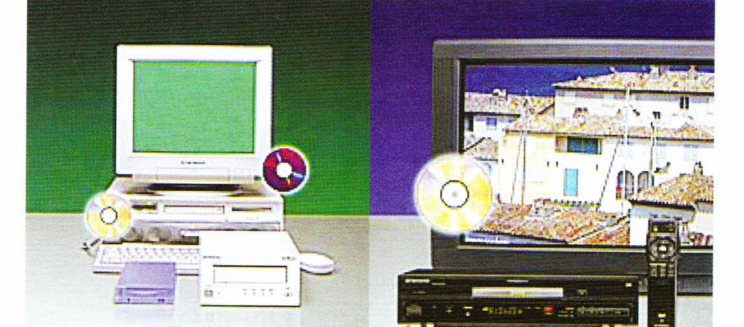
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Durante mucho tiempo se ha intentado crear un formato que fuese válido tanto para el ordenador, como para la televisión y el audio. Hasta hace muy poco, la única plataforma que cumplía estos requisitos era el CD. Sin embargo, tiene una grave limitación física: 650 MB de capacidad. Si bien hace unos años nos parecían enormes, ahora se nos quedan cada vez más escasos. Recordemos que actualmente hay juegos en el mercado que utilizan hasta 7 CDs.

Así pues, el DVD viene a solucionar ante todo un problema de espacio. Por lo demás, puede ser usado tanto para vídeo como para almacenar otro tipo de datos, como audio, texto, etc.

Por lo que se refiere a la integración del DVD en los equipos actuales, se realizará en principio sin complicaciones. Será necesario cambiar las unidades de CD-ROM actuales por un lector de DVD, o incluso adquirir un reproductor para poder ver las películas. Sin embargo, todos los reproductores de DVD serán compatibles con los formatos actuales de CD.

Uno de los problemas de este nuevo formato es que, por el momento, no se puede grabar. Aún no se ha anunciado ninguna grabadora personal que lo haga. Sin embargo, no se descarta que en un futuro aparezca un "Vídeo casero" que permita grabar las películas en soporte digital, aunque para esto tendremos que esperar bastante.



Hasta el momento, existen dos diferentes formatos de DVD. En esta foto, como ves, el primero se corresponde con una unidad lectora de CD-ROM, y el segundo con un magnetovídeo casero.

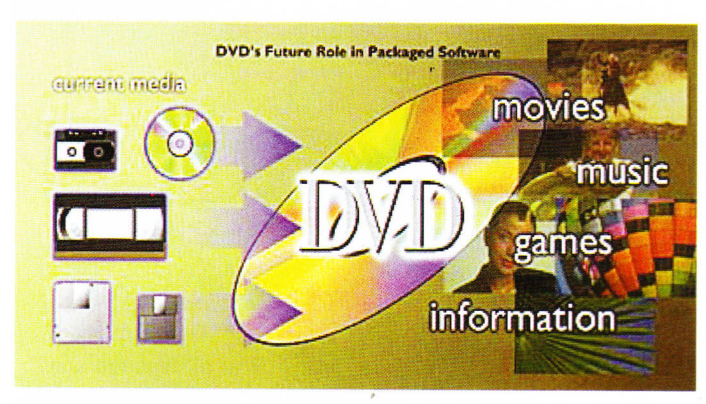
EVOLUCIÓN DEL FORMATO CD

- **1982:** Se crea el primer formato digital de audio, el CD
- **1984:** Se crea el CD-ROM para audio y datos
- **1987:** Philips lanza el formato CD-i
- **1990:** CD grabable. Por fin podemos crear nuestros propios CDs
- **1994:** Vídeo CD
- **1995:** Surgen las primeras especificaciones de lo que sería un DVD
- **1996:** Aparece el primer DVD

El precio aproximado de los reproductores oscilará entre los 400 y los 800 dólares. Es decir, entre las 60.000 y las 100.000 pesetas. Se espera que aparezcan en el mercado unidades con un precio algo más económico. Por ejemplo, la empresa Pioneer ha anunciado el desarrollo de dos unidades DVD para ordenadores: una de ellas es SCSI y otra IDE. Evidentemente, la segunda será bastante más económica. El precio de los discos, por lo demás, va a ser aproximadamente igual al de los CDs actuales.

formato digital, no tendrá los típicos fallos de las cintas, como la saturación del color, la niebla que se produce con el uso excesivo, etc.

Con respecto a la calidad de audio, presenta un nuevo formato: AC-3. En el DVD se pueden almacenar varias pistas de sonido, lo que hará posible escuchar una película hasta en 8 idiomas diferentes con sólo pulsar una tecla. También se presenta la posibilidad de ver las películas con subtítulos, así como el elegir entre hasta 32 pistas de subtítulos diferentes. Se han incluido los subtítulos



Este esquema te muestra los distintos formatos que abarca un solo DVD, estandarizando los transvases de la información.

CALIDAD DE IMAGEN

Se trata de uno de los puntos fuertes de esta plataforma. Si bien estábamos ya acostumbrados al formato de las cintas VHS, sólo tienen una resolución aproximada de 320 *pixels* por línea horizontal. El DVD ofrece 720 *pixels*, aunque las versiones HDTV tendrán incluso más resolución. Además, al ser un

en formato *bitmap*, de modo que se puedan ver los caracteres distintos de ASCII, como los de lenguas asiáticas.

Otra de las novedades del audio del DVD es el formato DVD-ROM, que aumenta más de diez veces la duración de un CD de audio. Así, se conseguirán discos de hasta 740 minutos de música ininterrumpida.

FORMATOS DE DVD

Actualmente hay siete formatos con distintas capacidades:

- **SD5 4.7 GB** Sólo lectura, una sola cara y simple capa
- **SD9 8.5 GB** Sólo lectura, una sola cara y doble capa
- **SD10 9.4 GB** Sólo lectura, dos caras y simple capa (es como dos SD5)
- **SD18 17 GB** Sólo lectura, doble cara y doble capa (como dos SD9)
- **SD-R 7.6 GB** Una sola escritura (WORM), dos caras y simple capa
- **SD-RAM 5.2 GB** Lectura/Escritura, dos caras y simple capa
- **SD-HDTV 20+ GB** Sólo lectura, usando láser de color azul para mayor capacidad

AC-3

Desarrollado, al igual que el sonido Pro-Logic, por los laboratorios Dolby, el sonido AC-3 se almacena en 6 canales separados. Esto se conoce como sonido 5.1: hay cinco canales completos para el frente (izquierda, centro y derecha) y para los traseros (izquierda y derecha), además de un canal *woofer* de baja frecuencia. Estas señales son amplificadas de forma separada y enviadas a los altavoces. Así pues, los canales nunca se mezclan.

Gracias a esto se consigue un efecto sonoro muy superior al de Dolby Pro-Logic, que, mediante cuatro canales, producía en algunos casos la pérdida de los efectos de sonido direccionales.

VÍDEO

Con respecto al vídeo, además de la mayor calidad de la imagen, los productores de DVD no tendrán que hacer una versión en formato 16:9 (formato de cine) y otra en formato televisión. En el DVD se guardan dos pistas independientes con cada formato. Con una sola versión el usuario podrá elegir si quiere verlo en 16:9 (con bandas) o en formato TV

También presenta la posibilidad de elegir la calificación por edades de una película. Puedes escoger entre distintas calificaciones por edades de una misma película, de modo que algunas imágenes o palabras serán cambiadas, por supuesto sin que se vean cortes en la pantalla. Además, será necesario un código para cambiar esta clasificación, de modo que los niños no puedan acceder a imágenes que los padres consideren no aptas para ellos.

Se incluye una opción más, que puede resultar muy interesante. Podría haber varias versiones de una película en un mismo disco; es decir, puedes tener, por ejemplo, una película que tenga distintos finales.

Todas estas características se deben al formato digital, que permite editar en tiempo real sin interrupciones. De este modo, es posible saltar trozos sin que se note.
La mayor capacidad del DVD permitirá, además, grabar las películas en una sola cara de un solo disco. Actualmente, los Vídeos CD se graban en dos discos y con mucha menor calidad.

J. Rodríguez

DIFERENCIAS ENTRE UN CD Y UN DVD

	DVD	CD
Diámetro del disco	120 mm	120 mm
Ancho del disco	1.2 mm (0.6 mm x 2)	1.2 mm
Número de caras	1 o 2	1
Número de capas	1 o 2	1
Diámetro del agujero central	15 mm	15 mm
Tamaño mínimo entre pistas	0.4 micras	0.834 micras
Ancho de las pistas	0.74 micras	3.058 micras
Longitud de onda del láser	650/635 nm	780 nm
Apertura numérica de la lente	0.6	0.45
Transferencia	4.7 Mb/sec	0.15 Mbytes/sec
Capacidad (1 capa, 1 cara)	5 Gb	0.682 Gb
Capacidad (2 capas, 2 caras)	17 Gb	



GRÁFICOS: El uso del *Scroll* (1)

Un elemento imprescindible para poder producir dinamismo en los programas es el llamado *scroll*, gracias al cual podrás dotar de movimiento a los escenarios.

El *scroll* es uno de los más curiosos efectos que es posible utilizar en nuestros juegos. Sin él, serán simples "matamarcianos" o "comecocos" que se mueven en una única pantalla. Se trata de un efecto hoy en día prácticamente imprescindible, pues consigue que los escenarios se muevan a la vez que los personajes.

Con esta introducción al uso del *scroll* explicaremos las técnicas básicas del mismo, tanto con el famoso modo X de la tarjeta VGA como en el modo 13h (suponemos que ya tienes unas nociones claras de lo que es el modo X).

SCROLL VERTICAL

Éste es el más fácil de los que podemos llevar a cabo utilizando el hardware de la tarjeta VGA. En el ejemplo siguiente realizaremos un *scroll* vertical en 320x200 modo X con el inicio de la página visible en el *offset* 0.

Para levantar la pantalla lo único que tienes que hacer es ir sumando 80 al registro del *offset* de la pantalla, con lo que te situarás en la siguiente línea de la pantalla. Al activar esta dirección como inicio de la tarjeta VGA, como por arte de magia la pantalla se habrá desplazado hacia arriba. Un código sencillo sería:

```
OFFSET = 0
WHILE NOT FINISHED DO
OFFSET = OFFSET  + 80
DRAW TO ROW 200
SET VGA OFFSET = OFFSET
END WHILE
```

Esto funciona más o menos bien. Sin embargo, como pequeños fallos podemos encontrar:

1 -. Aparecerá en la pantalla parte de lo que hay en la memoria de vídeo de la segunda página. Para subsanar este error sólo tendrás que pintar la imagen de la que quieres hacer el *scroll* sobre la línea del éste. Con ello quedará solucionado y no se notará.

2 -. También habrá otro pequeño fallo cuando llegues al final de la cuarta página de vídeo. En efecto, a no ser que utilizaras la totalidad de la memoria de vídeo que posea tu tarjeta (hasta 4 Mb los más afortunados) no podrías seguir realizando el *scroll*. Sin embargo, todo tiene una solución: el truco será utilizar sólo 2 páginas. Además, usar dos paginas te proporcionará las siguientes ventajas:

- Intercambio de páginas o *PAGE FLIPPING*.
- Regiones de *scroll* infinitas.

Para poder conseguir *scroll* infinitos debes hacer el mismo proceso que hemos practicado antes, pero con una pequeña diferencia. Después de cambiar el registro del *offset* , copia la fila que se ha ido por encima en la que entra por debajo. Además, cuando avances toda una página resetea el *offset* al inicio de la página original.

```
OFFSET = 0
WHILE NOT FINISHED DO
OFFSET = OFFSET  + 80
IF OFFSET >= (200*80) THEN OFFSET = 0  ' Ultima línea de la Página.
DRAW  TO ROW 200
SET VGA OFFSET = OFFSET
DRAW TO ROW –1 ' Será la fila 0 antes del scroll.
 END WHILE
```

Con esto ya sabes más o menos cómo realizar tu *scroll* vertical. Ahora vamos a ver algo parecido pero con el *scroll* VGA.

SCROLL VGA

Sin el uso del modo X, no hay una forma fácil de realizar el deseado *scroll*. Simplemente se basa en repintar toda la pantalla entera para cada uno de los *frame* que tenga el juego. Esto, que puede parecer una auténtica chapuza, se utiliza, y con gran éxito, en algunos juegos como *Raptor* o *Mortal Kombat*.

Para implementar este modo de *scroll*, simplemente habrá que redibujar toda la pantalla con un pequeño desplazamiento dentro del mismo mapa. Se puede realizar, por ejemplo, de la siguiente manera:

```
X = 0
Y = 0
WHILE NOT FINISHED DO
            DRAW TO SCREEN ( 0,0)
FROM MAP (X,Y)
            X = X + 1
            Y = Y + 1
END WHILE
```

El mes que viene veremos tres tipos de *scroll* más: vertical, parallax, y combinado.

J. RODRÍGUEZ

CÓDIGO FUENTE

```
PROGRAM tpmod;
USES crt,pruebas;

{$M $4000,0,0}
{$L MOD-obj.OBJ}
{$F+}
procedure modvolume(v1,v2,v3,v4:integer); external ;
procedure moddevice(var device:integer); external ;
procedure modsetup(var status:integer;device,mixs-
peed,pro,loop:integer;var str:string); external ;
procedure modstop; external ;
procedure modinit; external;
{$F-}
TYPE
 color = record r,g,b : byte;
        end;
var
 retardo : integer;
 numero,posicion,flag : word;
 pant : Byte absolute $a000:$0000;
 velocidad,dev,mix,stat,pro,loop : integer;
 md : string;
 ch: char;
 fl : file ;
 AUXCOL : COLOR;
 PALETA : ARRAY [1..256] OF COLOR;

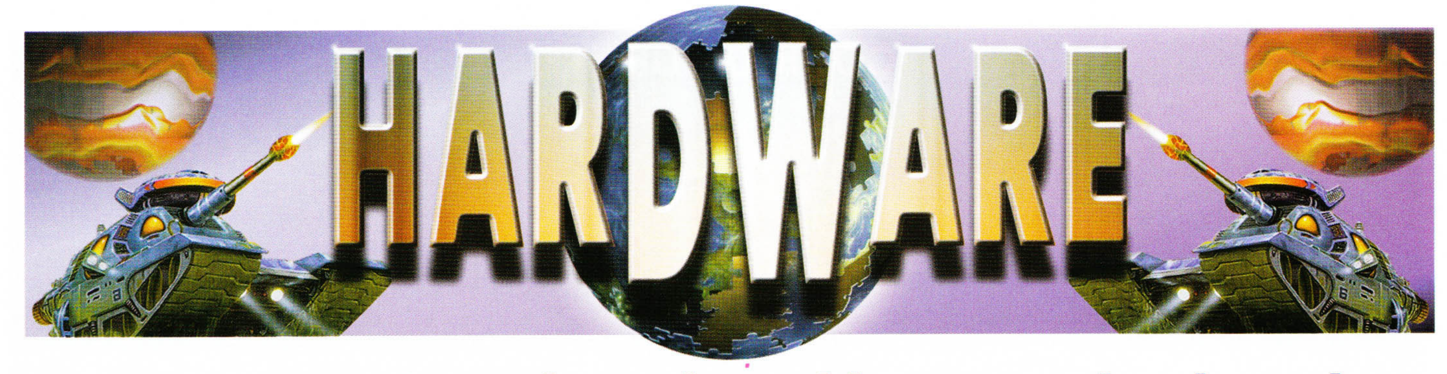
Procedure ponpal2;
var tem:word;
begin
 asm
   mov ax,numero
   mov tem,ax
   push ds
   mov  ax,seg paleta
   mov  es,ax
   mov  di,offset paleta
   mov  ax,seg(pantalla)
   mov  ds,ax
   mov  si,offset(pantalla)
   add  si,10
   add  si,tem
   mov  cx,384
   rep  movsb
   pop  ds
 end;
paleta[1].r:=0;
paleta[1].g:=0;
paleta[1].b:=0;
end;
Procedure ponpal;
begin
 asm
   push ds
   mov  ax,seg paleta
   mov  es,ax
   mov  di,offset paleta
   mov  ax,seg(pantalla)
   mov  ds,ax
   mov  si,offset(pantalla)
   add  si,10
   mov  cx,768
   rep  movsb
   pop  ds
 end;
end;
Procedure poner_pal;
BEGIN
   asm
      call ponpal
       mov  ax,seg paleta
       mov  ds,ax
       mov  si,offset paleta
       mov  cx,256*3
      mov  dx,3dah
@db1:   in  al,dx
      and  al,8
      jne  @db1
@db2:   in  al,dx
      and  al,8
      je   @db2
       mov  dx,3c8h
       xor  al,al
       out  dx,al
       inc  dx
@cpalb1:  lodsb
       out  dx,al
       loop @cpalb1
end;
end;

Procedure pp2;
BEGIN
   asm
      MOV AX,1012H
      mov  bx,seg paleta
      mov  es,bx
      MOV bx,0
      MOV    CX,256
      MOV    dx,offset paleta
      INT    10H
   end
END;
procedure setpal;
begin
asm
      mov  ax,seg paleta
      mov  ds,ax
      mov  si,offset paleta
      mov  cx,256*3
     mov  dx,3dah
@db1:   in  al,dx
      and  al,8
      jne  @db1
@db2:   in  al,dx
      and  al,8
      je   @db2
      mov  dx,3c8h
      xor  al,al
      out  dx,al
      inc  dx
@cpalb1:  lodsb
      out  dx,al
      loop @cpalb1
end;
end;
Procedure fundido;
begin
asm
@inifade: xor  dl,dl
      mov  ax,seg paleta
      mov  ds,ax
      mov  es,ax
      mov  si,offset paleta
      mov  di,si
      mov  cx,768
@bfade:   lodsb
      or   al,al
      jz   @escero
      dec  al
      mov  dl,1
@escero:  stosb
      loop @bfade
      or   dl,dl
      jz   @finfade
      mov  dx,3dah
@db1:   in  al,dx
      and  al,8
      jne  @db1
@db2:   in  al,dx
      and  al,8
      je   @db2
      call setpal
      jmp  @inifade
@finfade:
end;
end;
PROCEDURE MUEVE;
BEGIN
ASM
```

(Aquí va la parte en ensamblador)
(La encontrarás en el CD de la revista)

```
 END
END;
Procedure PonPantalla;
begin
 asm
  push ds
  mov ax,$a000
  mov es,ax
  mov di,0
  mov ax,seg(pantalla)
  mov ds,ax
  mov si,offset(pantalla)
  add si,778
  mov cx,32000
  rep movsw
  pop ds
 end;
end;
Procedure Mueve_paleta;
var i,J: integer;
tecla : boolean;
BEGIN
 i:=0;
repeat
 while not keypressed do
 begin
  j:=256-24;
  auxcol:=paleta[j];
  Repeat
  paleta[j]:=paleta[j+1];
   j:=j+1;
   until j=(257);
   paleta[j-1]:=auxcol;
    setpal;
    asm
    call mueve
   end
  end;
 if keypressed then ch:=readkey;
  tecla:=true;
  if ch=#0 then ch:=readkey;
  if ch='1' then
   begin
    numero :=0;
    tecla:=false;
    ponpal2;
   end;
  if ch='2' then
   begin
    numero :=1;
    tecla:=false;
    ponpal2;
   end;
  if ch='3' then
   begin
    numero :=2;
    tecla:=false;
    ponpal2;
   end;
  if ch='+' then begin
              tecla:=false;
          if flag=1 then dec(velocidad) else
inc(velocidad);
          if velocidad < 0 then
                  begin
                  velocidad := 1;
                  flag:=0 ;
                  end;
               end;
  if ch='-' then begin
              tecla:=false;
          if flag=1 then inc(velocidad) else
dec(velocidad);
          if velocidad < 0 then
                  begin
                  velocidad := 1;
                  flag:=1 ;
                  end;
           end;
 until tecla;
end;

begin
     modinit;
        moddevice ( dev );
     if (dev =255) then halt(1);
     if (dev = 0 ) then
       begin
       writeln;
       writeln('* Con el Altavoz no sonara muy bien.')
       writeln;
       end;
          md:='music.snd';
     mix := 12000;
     pro := 0;
     loop :=4;
     modvolume (255,255,255,255);
     modsetup ( stat, dev, mix, pro, loop, md );
          case stat of
       1: writeln('No es un  mod');
       2: writeln('Ya esta sonando');
       4: writeln('Out of memory');
          else
       begin
        asm
          mov ax,13h
          int 10h
        end;
        posicion:=seg(pantalla);
        FLAG:=0;
        POSICION:=0;
        retardo :=40;
        velocidad:=1;
        numero:=0;
        PonPantalla;
        poner_pal;
        mueve_paleta;
          fundido;
        modstop;
        asm
         mov ax,03h
         int 10h;
        end;
       writeln('        DEMO PARA PCPLAYER
');                           end;
   end.
```



La compañía de las tarjetas de sonido por excelencia vuelve a atacar con una nueva generación de Sound Blaster, la AWE64, que se nos ofrece con unas prestaciones muy altas y a un precio bastante razonable para todos los bolsillos.

SOUND BLASTER AWE64

Creative Labs continúa ampliando su más famosa familia de tarjetas de sonido, Sound Blaster. Se trata de la gama AWE64, que en su serie alta aparece a un precio bastante elevado y con el sobrenombre de Gold. Aquí, sin embargo, preferimos ocuparnos de la tarjeta de serie baja, que está más al alcance de todos los usuarios debido a un precio bastante razonable, que por lo demás posee unas prestaciones que no hace mucho nos parecían un auténtico sueño.

Se trata, por supuesto, de una tarjeta de sonido de 16 *bits* y es (no podía ser de otra manera) totalmente compatible con los anteriores modelos de Sound Blaster. Creative Labs avanza poco a poco con el paso del tiempo, pero deja una vía de enlace con su pasado más cercano. Tienes la posibilidad de instalar esta nueva tarjeta tanto sobre el clásico Sistema Operativo MS-DOS como en los entornos Windows 3.x y Windows 95. Además, se realiza de forma sencilla, pues incluye un soporte *Plug & Play*.

Quizá la más importante novedad de este último modelo de Sound Blaster sea el llamado *chip* EMU 8000, que es el encargado de llevar a cabo la sintetización de los sonidos. Gracias a él y a uno de los programas software que la casa desarrolladora ha incluido con la tarjeta, Creative WaveSynth/WG, tendrás a tu disposición 64 voces de polifonía en un único dispositivo MIDI, lo que te permite realizar composiciones de una cierta complejidad. En los laboratorios de Creative, como ves, han decidido ponerse a la altura de los competitivos tiempos que corren hoy en el día en el mercado del sector.

En efecto, por otro lado, Sound Blaster AWE64 presenta una serie de conectores que no poseía el modelo anterior de la casa, el conocido AWE32. Por medio de estos conectores tienes la posibilidad de incorporar distintos módulos de memoria (tienen que ser de la propia Creative Labs, por supuesto) para cargar las muestras de tablas de ondas que más te interesen.

El módulo de RAM que incluye te ofrece 512 Kb de memoria, pero los puedes ampliar hasta 8 Mb si lo deseas. Dentro de su *megabyte* de memoria ROM encontrarás varios ejemplos de sonidos compatibles General MIDI.

La tarjeta, por lo demás, incorpora un conector IDE, otro de audio CD para unirse a las unidades lectoras de CD-ROM y conectores para el altavoz del ordenador y módem, además de las conexiones para entrada y salida de audio, micrófonos y altavoces y el puerto para dispositivos compatibles MIDI o *joysticks*.



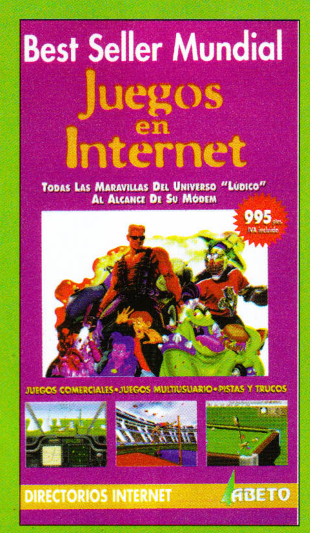
Se trata, en fin, de un paquete muy completo. La tarjeta, en efecto, viene acompañada por un micrófono, un CD-ROM y dos disquetes. El software incluido es de lo más variado y completo, con aplicaciones para comunicarse a través de la voz, un buzón de voz, Real Audio Player, el editor Vienna SoundFont Studio, el editor gráfico de ficheros MIDI Orchestrator Plus, Creative VoiceAsist y un largo etcétera de gran utilidad.

Hay que destacar, de todas maneras, que esta tarjeta tiene una competidora de gran fuerza: se trata de la MaxiSound 64 de la compañía Guillemot, distribuida en nuestro país por UBI Soft. A un precio aproximadamente igual, se nos ofrecen 4 Mb de RAM de serie por los 512Kb de la Sound Blaster, además de unas prestaciones bastante más elevadas.

FICHA:
Nombre: Sound Blaster AWE 64
Fabricante: Creative Labs
Distribuidor: Varios
Precio: 30.000 ptas+IVA
Valoración: 74









Gratis dos de estos tres magníficos regalos

Suscríbase enviando este cupón por correo o fax (91) 6614386, o llamando de Lunes a Jueves en el Horario 9:00 a 14:00 y 15:00 a 18:00, Viernes de 9:00 a 15:00 al teléfono (91) 6614211.

ESTA OFERTA ANULA LAS ANTERIORES

Deseo suscribirme a la revista PC PLAYER y recibir gratis dos de estos regalos: (Marcar con una X)

☐ Suscripción 1 año (12 revistas) 6.500 Ptas. **REGALO:** ☐ FLIGHT SIMULATOR ☐ GUÍA CICLISMO ☐ LIBRO DE JUEGOS EN INTERNET

Nombre y apellidos..F. Nacimiento..................

Domicilio..C.P.........................

Tel ....Localidad..

Provincia..................Profesión..

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta.............. / ....

☐ Domiciliación bancaria. (Rellenar código cuenta cliente)

CODIGO DE CUENTA CLIENTE

ENTIDAD	OFICINA	DC	Nº CUENTA

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

Firma:

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

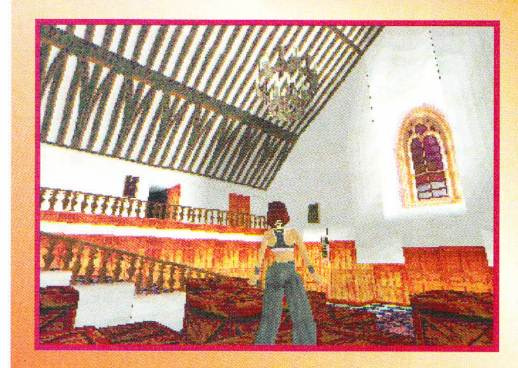
Y ADEMÁS UN AHORRO DEL 10%



La tónica general sigue manteniéndose en los mejores títulos del momento, con el fabuloso Tomb Raider a la cabeza, aunque este mes han accedido a nuestra dura lista algunos títulos nuevos, como Sega Rally, Privateer 2 o PC Fútbol 5.0.

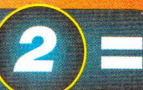
Tomb Raider





Lara Croft, tan fresca como siempre, sigue estando a los mandos de esta estupenda videoaventura, todavía en lo más alto de la fama.

C&C: Red Alert





La segunda parte del magnífico *Command & Conquer* también mantiene su elevada posición, merced a su jugabilidad.

Toonstruck





Poco a poco escala posiciones este programa, que hace las delicias de todos los amantes de las videoaventuras.

Larry VII



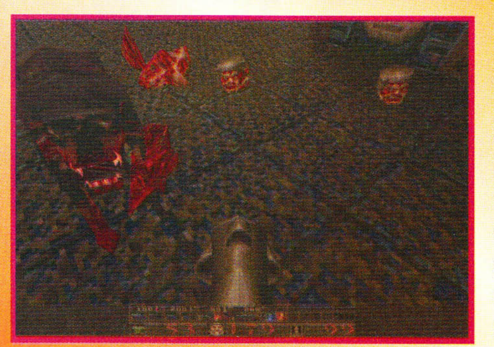


El "ligón" por excelencia del mundo del software lúdico ha descendido una posición, pero se mantiene con la honra intacta en la lista.

Quake







El rey de los arcades tridimensionales sigue entre los cinco primeros juegos entre vuestros gustos, y por mucho tiempo, parece.

Sega Rally





Uno de los más veloces productos que nos ofrece Sega para PC tiene una triunfal entrada en este sexto puesto. Enhorabuena.

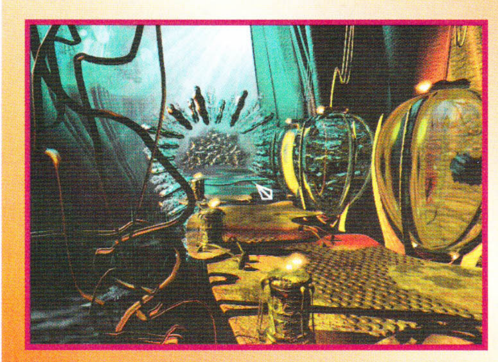
Phantasmagoria 2 7 ↓



El último y terrorífico título de Roberta Williams todavía pone los pelos de punta a todos los aficionados al susto de calidad.

Privateer 2

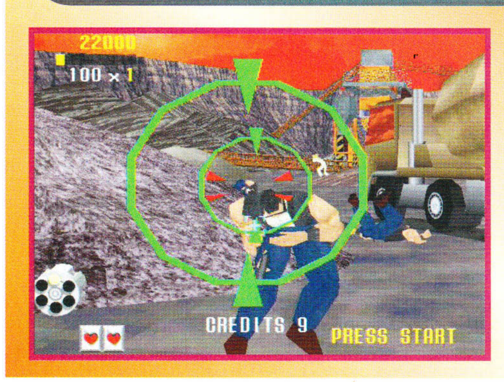




Electronic Arts te presenta este descendiente de la excelsa familia *Wing Commander*. El último y digno eslabón de la cadena.

Virtua Cop



El rey de los salones de máquinas recreativas escala puestos con paso lento pero seguro. Su gran baza: la jugabilidad.

PC Fútbol 5.0





Se trata de la última versión de un auténtico clásico en nuestras fronteras. Tiene un sitio en el corazón de los aficionados al fútbol.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 21

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Veintiuno de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- **ANTONIO SALAS LOZANO (MADRID)**
- **Mª ISABEL GASCÓN BENAVENT (VALENCIA)**
- **SALVADOR CATALÁ NIETO (La Bisbal del Penedés, TARRAGONA)**
- **CARLOS CEBRIÁN (Pamplona, NAVARRA)**
- **FELIPE BARJA RODRÍGUEZ (ORENSE)**

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

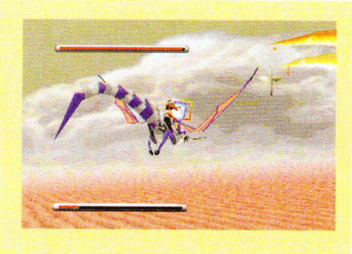
Si estás interesado en participar en nuestro lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



PANZER DRAGOON

Este nuevo juego de Sega oculta un truco muy interesante para hacer más fácil este estupendo programa. Si tienes interés en acceder al modo Wizard, es decir, para obtener más velocidad en todo el desarrollo del juego, comienza una partida nueva. En el menú de selección del nivel de dificultad debes pulsar las siguientes teclas: **L**, **R**, **L**, **R**, **Arriba**, **Abajo**, **Arriba**, **Abajo**, **Izquierda** y **Derecha**. Aparecerán en la pantalla las palabras **WIZARD MODE** para indicarte que el truco ha sido correctamente introducido.







DESTRUCTION DERBY 2

Psygnosis, en su segunda entrega de *Destruction Derby*, el programa deportivo en el que son más destructivas las carreras, no ha podido evitar introducir dos interesantes trucos, que esperamos sean de tu agrado. Si tecleas la palabra **MACSrPOO** como tu nombre de jugador, tendrás la posibilidad de acceder a todos los circuitos que tiene el juego.



Si, por el contrario, tecleas **CREDITZ!** como el nombre de tu corredor, podrás ver los créditos como si ya hubieras finalizado la División 1.



BLOOD & MAGIC

Interplay ha dotado a este título de estrategia de unos cuantos trucos que te ayudarán a superarte. Para introducirlos, mantén pulsado ALT mientras tecleas lo siguiente. **FOG? WHAT FOG?** te mostrará el mapa. **BOOST** rellenará todo tu maná y gracias a **ELMINSTER** aparece al máximo de diseño. Si quieres crear cualquier criatura, realiza la misma acción tecleando:

ACOLYTE: Gólem de basalto (*Basalt Golem*).
FATHER: Clérigo (*Cleric*).
WOLVERINE: Druida (*Druid*).
GREMLIN: Mago (*Enchanter*).
FATAL ATTRACTION: Furia (*Fury*).
FLYING MONKIES: Gárgola (*Gargoile*).





RAISE DEAD: Fantasma (*Ghoul*).
ALASKA: Gnomo (*Gnome*).
JARETH: Duende (*Goblin*).
MERV: Grifón (*Griffin*).
BODY GUARD: Guardián (*Guardian*).
MOTHER IN LAW: Arpía (*Harpy*).
MICROSQUISH: Monstruo (*Juggernaut*).
SEDUCTION: Atractiva ninfa (*Nymph*).
LANCELOT: Paladín (*Paladin*).
YOGI: Arquero (*Ranger*).
CONCRETE: Gólem de Piedra (*Stone Golem*).
NEEDS FOOD BADLY: Guerrero (*Warrior*).
MERLIN: Hechicero (*Wizard*).
SHADOW: Espectro (*Wraith*).
SMOG: Hada (*Wyrm*).
DEAD FLESH: Zombi decadente (*Zombie*).

BEDLAM

Si quieres conseguir invulnerabilidad en este juego de la compañía inglesa Mirage, dentro del menú principal edita el nombre del jugador como si fuera **GOD** (todo en mayúsculas). Comienza una nueva campaña o una partida salvada, pero siempre el nombre tiene que ser **GOD**.



De modo que debes introducirlo cada vez que vayas a jugar. Si lo que prefieres es comenzar con todas las ramas y el equipo, tendrás que añadir **/KARMA** en la instrucción de ejecución del juego cuando te encuentres en modo MS-DOS para jugar con el truco.

GENE WARS

Este programa de Bullfrog no ha obtenido mucho éxito debido a su elevada dificultad, pero a lo mejor con estos códigos conseguimos que te atraiga un poco más. Para poder acceder al modo *cheat* tienes que teclear, en cualquier momento del juego la siguiente palabra: **SALMONAXE**.

Entonces, si pulsas cualquiera de estas teclas ocurrirá lo siguiente:

W: Ganas inmediatamente en el nivel en que estes.
C: Accedes a todos los híbridos que hay.
L: Aparecen los Monolitos de Sumún.
T: Edificios Translúcidos.
D: Estado de la memoria.



HEROES OF MIGHT & MAGIC II

Este excelente programa realizado por los chicos de New World Computing, que hace muy poco tiempo ha sido adquirida por la compañía Studio 3DO, tiene unos cuantos secretos ocultos en lo más profundo de su interior. Para poder acceder a ellos, tienes que teclear los siguientes números (con las teclas superiores del teclado, no con las del teclado numérico), y recibirás las siguientes y casi imprescindibles prebendas:

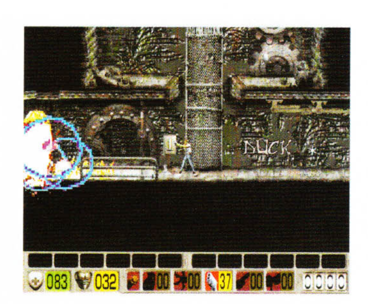


911: Ganas en ese escenario.
1313: Pierdes en el escenario que estés jugando.
8675309: Tendrás a tu disposición todo el mapa.
32167: Añade cinco dragones negros al héroe que haya sido seleccionado.



HUNTER HUNTED

Para usar los siguientes códigos de *Hunter Hunted*, de Sierra, debes teclearlos y después pulsar **ENTER**:



COLE: Invencibilidad y todas las armas.
RAYL: Invencibilidad.
INVINCIBLE: Invencibilidad.
LUKASZUK: Todas las armas.
SNELLINGS: Toda la vida.

Quizá, sin embargo, lo que más te interese es cambiar el aspecto externo del juego. Si lo que quieres es cambiar el color de tu protagonista, teclea el código y pulsa **ENTER**. **VINCENT** lo convierte en Gris; **BLUE** en Azul; **SAGE** en Verde; **AVACADO** en Verde claro; **OCHRE** en Marrón; y **HAHN** en Marrón.

HYPERBLADE

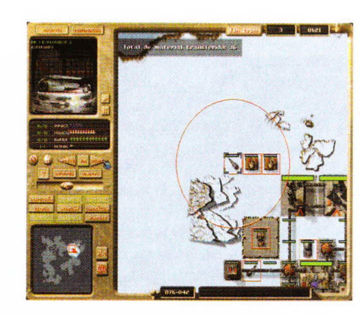
Dentro de este programa de la compañía Activision también hay unos cuantos trucos. Tendrás la posibilidad de defenderte mejor de los miembros del resto de equipos si introduces los códigos que te mostramos a continuación:



MDMKSB: Defensa y ataque más fuerte.
SHUIN: Accedes a un equipo que está oculto.
POTATO: Los personajes salen más pequeños.
SPICYBRAINS: Los personajes aparecen cambiados.
GORILLA: Los personajes se hacen muy grandes.

M.A.X.

Dentro de este programa de estrategia bélica hay también algunos trucos que te facilitarán la compleja tarea a la que tienes que enfrentarte. Tienes que teclear a lo largo del programa lo siguiente:



MAXAMMO: Rellena la munición de tus tropas.
MAXSURVEY: Te muestra la situación de los recursos.
MAXSPY: Te enseña el lugar de los enemigos.
MAXSUPER: Permite que todas las unidades se eleven hasta el nivel 30.
MAXSTORAGE: Rellena completamente el material de las unidades de transporte.

¡ESPERAMOS CON ANSIA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Nos gustaría que colaboraras con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas(MADRID)

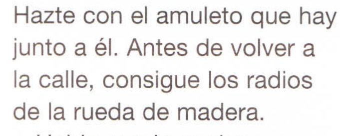


THE RIDDLE OF MASTER-LU

El secreto del sello del emperador se encuentra al descubierto. La carrera por el dominio del mundo ha comenzado y sólo Rypley puede salvar a la humanidad.

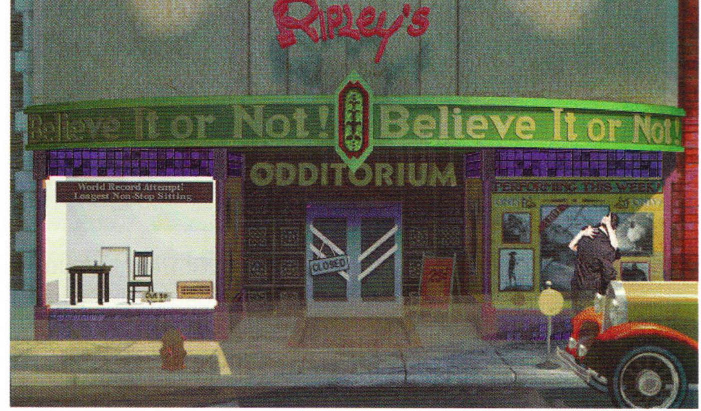
Primero captura a la cobra con el palo y la cuerda. En la derecha de la exposición, abre el cajón y coge golosinas para tortugas. Sal por la derecha y ve a correos. Habla con el empleado y manda un telegrama al Barón von Seltsam. Reserva un billete a Pekín y viaja allí.

En Pekín habla con el agente de la compañía y compra algo de moneda local. Sal de la oficina y haz un dibujo del arco que guarda el monje. Continúa hacia la derecha y entra en el callejón de la forja. Mira la pila de madera y dale algo de limosna al campesino que está allí. Hazte con el amuleto que hay junto a él. Antes de volver a la calle, consigue los radios de la rueda de madera.



Habla con la anciana y entrégale la foto de Ripley. A cambio, recibirás un casco de soldado. Coloca el casco sobre el toldo de la derecha y el mendigo dejará de seguirte. Si pones los radios en los agujeros de la pared que hay junto al arco podrás entrar en el templo. Haz un dibujo de las tablas de historia que están en el patio y recoge la mariposa de plata del suelo. Continúa dirigiéndote hacia la izquierda y haz sonar el gong con el mazo.

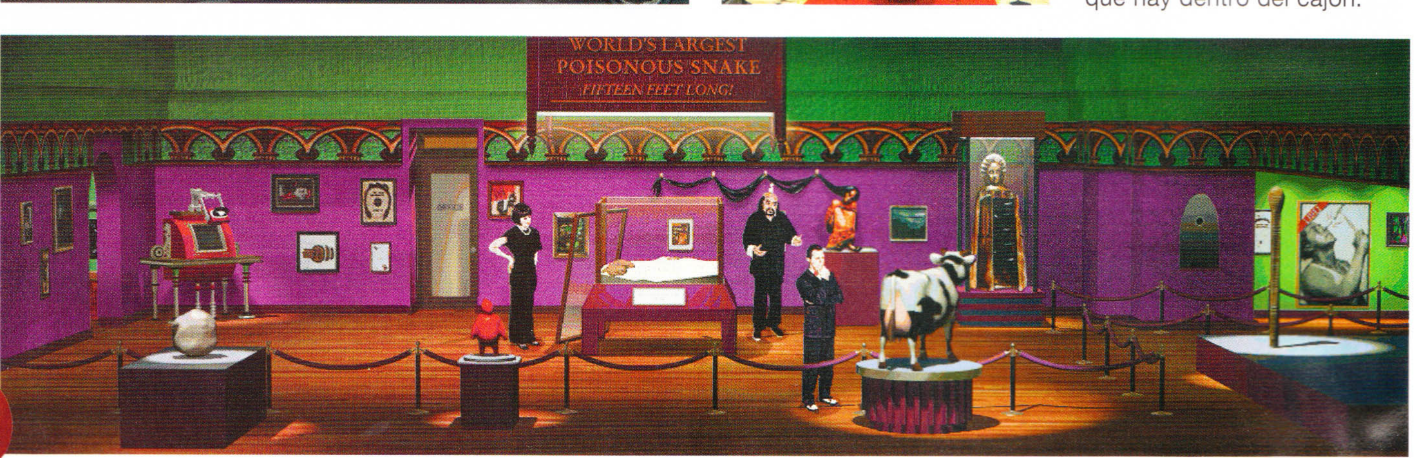
Cuando salga el monje, dile que estudias la vida y que es un tema enorme. Habla todo lo posible con el monje. Vuelve a la oficina de correos y manda el amuleto y la mariposa por correo a Nueva York. Vuela a Danzig.

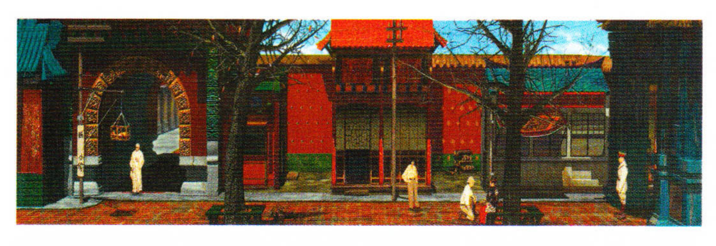




AVENTURAS EN EUROPA

Compra marcos y coge un taxi hasta el castillo. Haz un diagrama del mismo y entra en su interior. Habla a fondo con el hijo del Barón; cuando se vaya, recoge del suelo el billete del banco. Entra en la habitación del billar. Abre el escritorio y coge el sobre que hay dentro del cajón.





Ábrelo y quédate con el sello. Coge la bola que hay sobre el billar. Busca con cuidado el as de picas a la izquierda del cuadro y pulsa el botón.

Al moverse el cuadro, abre la cajita de la izquierda y coge un puro. Toca la rejilla y mete la bola de billar por el agujero circular. Para abrir el pasadizo secreto toca el botón negro de la pared y a continuación la mesa de billar. Baja por las escaleras.

En el laboratorio coge la tabla periódica y métela en la botella de cristal. Abre el cajón y coge los cuatro objetos que contiene. Quita la llave del grifo y coloca uno de los objetos del cajón en la parte superior de la bomba. Pon la llave del grifo en la válvula de aire. Inserta el tubo quirúrgico en las boquillas que sobresalen de la mesa.

Coge la barra de la izquierda y ponla en el pivote de la mesa. Cierra la válvula del aire y pon en marcha la bomba. Ábrela y recoge la esmeralda Romanov; sepárala del corcho y haz un pequeño dibujo. Recoge la botella, la tabla periódica, la llave del grifo, el tubo quirúrgico, las partes de la bomba, la tubería del grifo y la barra que está sobre el pivote.

Coloca la llave y la barra en la grapa de la pared. Introduce el grifo en la botella y ponle los dos tapones que posees. Cuelga la botella de la barra, conecta la manguera a la tubería del grifo por medio del tubo quirúrgico y llena de agua la botella. Cuando se abra el compartimento lee la carta e introduce la información en el diario.

Mira el alfiler de la joya por el microscopio y podrás ver escrito "TiXe". Mira en la tabla periódica el peso atómico del titanio y el xenón. Puestos juntos el resultado es 2254. Como "TiXe" es "Exit" al revés, si introduces en la botonera trasera el 4522 saldrás al lateral del castillo.

Camina hacia la derecha hasta que llegues al cementerio y dibuja las dos cruces sobre los epitafios. Vuelve a la oficina postal y manda el sello y el billete a Nueva York. Vuela hasta Sikkim.

NEPAL

Separa la vitola del puro. Enséñasela al guarda de la puerta y te dejará pasar. Una vez dentro, realiza de nuevo un dibujo del edificio del templo. Camina alrededor del templo y recoge los cinco rodillos de plegarias que están mal colocados. Vuelve a cada uno de los nichos y coloca los rodillos en el orden correcto. Cuando aciertes, habla con los monjes y deduce cuánto lleva cada uno estudiando la oración que le corresponde. Al terminar, habla con el monje que lleva más tiempo estudiando (el noveno). Ve hasta la posición catorce y baja por las escaleras hasta el laberinto.

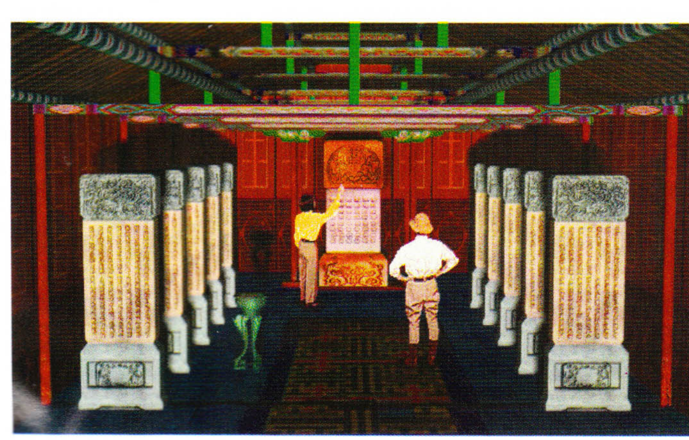
Para avanzar por él primero debes tirar de las cuerdas para iluminar las habitaciones contiguas. Tienes que recoger del interior del laberinto un cincel y un quemador de incienso. Cuando llegues al final, tira de la cuerda que está a la izquierda de la puerta del fondo y bajarán unas escaleras. Sube por ellas y lee el libro de Master Lu. Anota la información y utiliza la escalera para salir de nuevo al exterior.

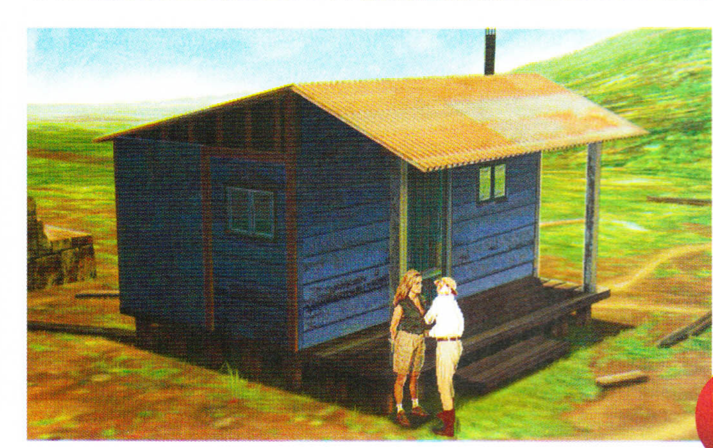
De vuelta en la oficina de correos envía a Nueva York los objetos recogidos en el laberinto y parte hacia la hermosa Isla de Pascua.

Cuando llegues a la excavación, intenta coger la camisa y habla con la doctora Twelvetrees. Luego la doctora te conducirá hasta la cabeza que yace sobre el suelo; una vez estés ante ella, tienes que copiar en el diario de Ripley las inscripciones que tiene talladas. A continuación, la doctora Twelvetrees te llevará hasta la playa norte de la isla. Cuando termine de instruirte con sus explicaciones recoge el trozo de madera con forma de pájaro y vuelve hasta la cabeza; desde ahí ve hacia la izquierda. En esta explanada de la isla debes dibujar los símbolos de cuatro cabezas. Son una estrella de mar, un caballito de mar, una concha y un diente de tiburón. Vuelve a la excavación y hazte con el mapa.

De nuevo en la oficina de correos, pregunta al empleado por su colección de pájaros y por el reloj. Cámbiale el trozo de madera por el reloj y vuelve a la Isla de Pascua. Coge la manga de la camisa que cuelga del palo y el palo. Luego entra en el cobertizo y arranca el motor del generador tirando del cordón. Cuando esté en marcha, coge el cordón y ve hasta la cabeza tumbada. Utiliza la manga para recoger el disco de obsidiana del ojo de la cabeza y ve a la playa.











Coge el tocón de madera y colócalo en el gran agujero que hay tras la anciana. Inserta el poste en el tocón y gíralo. Entrega a la anciana el disco y el reloj. Mira el agujero en el acantilado y vuelve a la excavación. Habla con la doctora y coge el mapa, el hueso de ballena y el mechero. Combina el cordón con el hueso de ballena y llénalo de agua. Vuelve a la explanada y localiza una cabeza tumbada con arcilla a su alrededor y una piedra gris apoyada en ella. Derrama el agua en la arcilla y empuja la piedra gris. Examina la fisura y coge la tablilla. Reprodúcela en el diario y vuelve a la excavación.

EL HÉROE AL RESCATE

En la excavación tus perseguidores han atado a la doctora y la están interrogando. Para liberarla, entra en el cobertizo por la ventana. Luego recoge la herramienta para cambiar las bujías y úsala para abrir el depósito de gasolina del motor. Separa el hueso de ballena del cordón y colócalo entre el tapón del depósito y el cable que cuelga del picaporte de la puerta. Enciende el mechero y ponlo al lado del combustible derramado. Toca el cable que está en el fondo del cobertizo y sal por la ventana. La explosión subsiguiente eliminará a los malos y te permitirá rescatar a la doctora Twelvetrees.

Desde correos manda el mapa de huesos de ballena y el cuerno a Nueva York. Compra moneda local y viaja hasta Mocha Moche.

Una vez en la ciudad, cruza el abismo con la ayuda de las cuerdas que están ya tendidas y continúa hacia el este. Te encontrarás con un hombre que excava. Habla con él y regatea un poco para comprarle una cabeza reducida por 450 intis. Pregúntale por la pala y la escalera y dale la esmeralda Romanov. Antes de seguir puedes recoger un juguete con ruedas del montón de arena que hay junto al agujero. Hacia el este hay una lápida de piedra que conviene dibujar. Sube por las escaleras; junto a la entrada de la torre puedes recoger una liana verde y otra marrón. Reproduce para el diario el observatorio de Mocha Moche.

Vuelve al precipicio, ata las lianas a la estatua de la araña y lánzalas hacia el árbol situado al otro lado. Cruza el abismo y desata la cuerda del árbol. Seguidamente, ata ambas lianas al árbol y cruza el abismo. Desata la cuerda de la estatua y recoge la escalera y la pala del agujero. Regresa a la entrada de la torre y sube hasta la azotea. Coloca la escalera sobre el altar y asegúrala con la roca verde que hay junto al altar. Ata la cuerda a la escalera, baja por ella hasta la ventana de la torre y hazte con la calavera de cristal. Escala hasta la cima, recoge la cuerda y entra en el observatorio.

Lee el diario y observa que en cada ciudad la secuencia de símbolos es la misma. La única diferencia es que están cambiados. Con dos o tres intentos es fácil encontrar la combinación correcta que abre la puerta del observatorio. Coloca la calavera sobre el esqueleto e introduce la pala en uno de los agujeros que tiene la base. Empújala y apunta la nueva información en el diario.

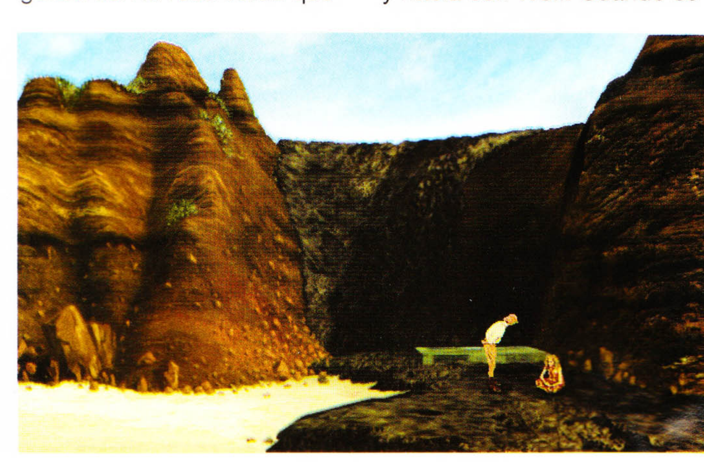
Vuelve hasta la oficina de correos y manda a Nueva York la calavera, el juguete y la cabeza reducida. Reserva un pasaje a Nueva York.

VOLVER A EMPEZAR

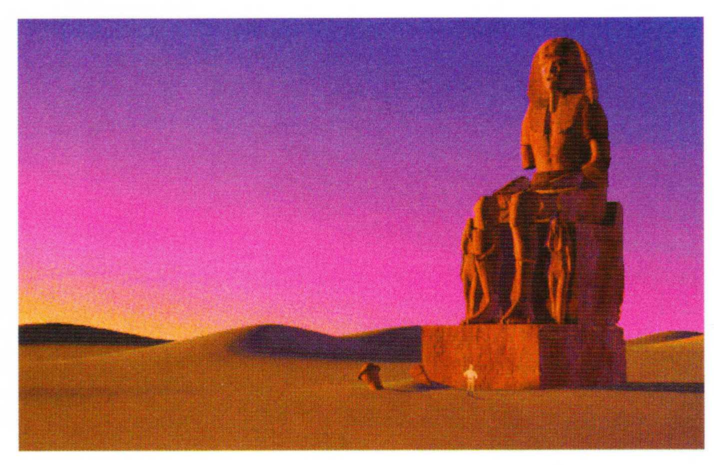
Recorre la exposición y coge la tortuga. Vuelve a correos y vuela hasta Danzig. En la rotonda de entrada acércate al seto central y estropéalo. Dirígete al lateral del castillo y habla con Wolf. Cuando se







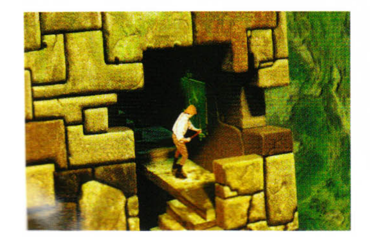




vaya, coge la tabla de madera y las tijeras de podar. Recorre el cementerio hasta que encuentres el mausoleo del Barón. Coloca el tablón sobre las urnas y sube a Ripley en el tablón. Abre la rejilla e introduce las golosinas de la tortuga; empújalas con el otro palo recogido en el jardín. Mete la tortuga por la rejilla y entra en el mausoleo. Vuelve a Pekín.

Cuando aparezcan los "tipos" armados, sal de la pagoda por el sur. Coge el gong y el mazo y regresa a la pagoda. Coloca el gong en el brasero y empuja dos veces las piedras de la derecha. Emplea el mazo con el diario; recoge el carboncillo del suelo y utilízalo con el diario para recuperar la información perdida.

Analiza el diario para ver el código de la tumba. El código es: empuja al quinto hombre azul y tira del primer hombre rojo. En la ladera del monte entrega al granjero el dinero que te queda para conseguir una pala. Abre la puerta del sótano y desciende. Empuja el saco de arroz y desentierra la mano con la ayuda de la pala. Tira de la mano y mira por el agujero que Ripley ha logrado crear. Vuelve al exterior y habla con el granjero para conseguir una linterna. Desgraciadamente, sólo podrá proporcionarte una simple cerilla.



De nuevo en el sótano, baja por el agujero. Aquí están las galerías de los soldados; desde el fondo hacia el principio, los colores son rojo, azul, púrpura, amarillo y verde. Entra en el corredor azul y toca al quinto soldado. Sal por la izquierda y entra en el corredor rojo. Recórrelo hasta que veas al primer soldado rojo; tócalo. Recoge la viga de madera que está detrás del segundo soldado rojo. Sal por la derecha para alcanzar el vestíbulo este.

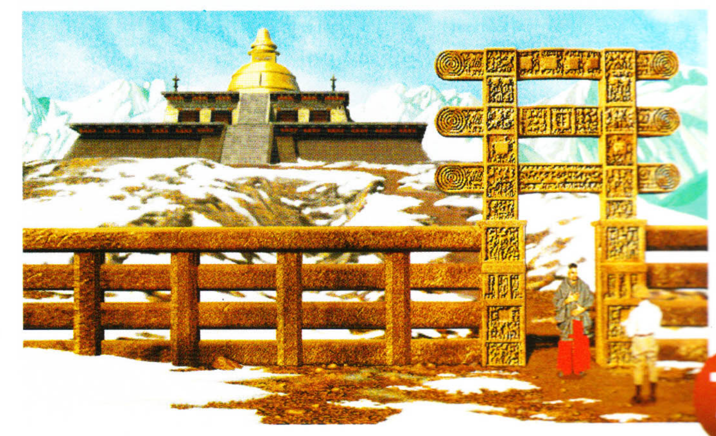
EL SELLO DEL EMPERADOR

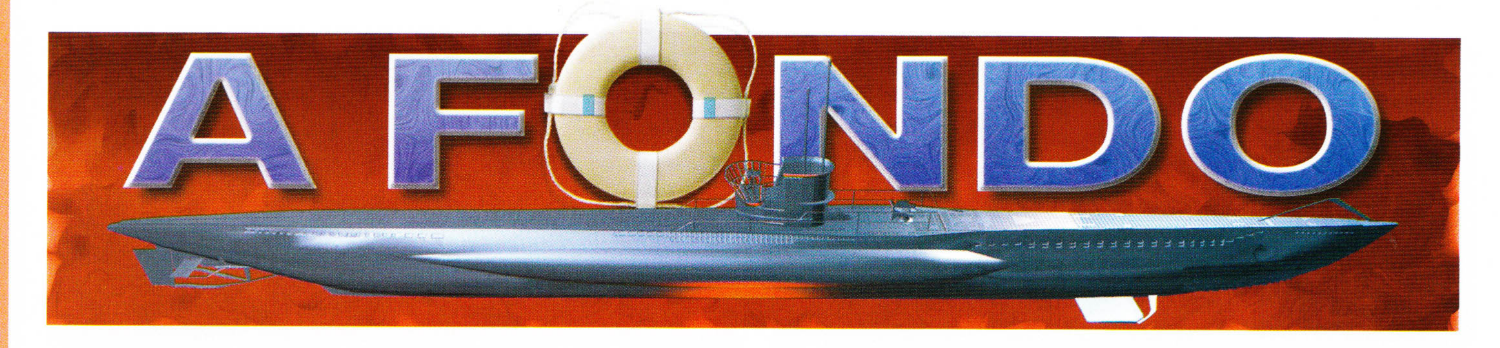
Coge el poste de madera e introdúcete en el corredor amarillo. Empuja el carro hasta el vestíbulo y hazte con los escudos de los dos soldados que están flanqueando la puerta. Empuja el carro a través de la puerta, recoge la manivela del suelo y vuelve a empujar el carro. Coloca la manivela en el agujero y levanta la puerta con su ayuda. Fija la manivela con el trozo de madera para que no se cierre la puerta cuando la sueltes. Coloca la viga bajo la puerta y recupera la manivela.

Camina por el corredor hasta el puente sujeto a la rueda. Tira de la rueda tres veces y sitúa la pala en el agujero que queda al descubierto. Coloca el puente horizontal y dale la manivela a Mei Chen. Habla con Mei Chen y ordénale que cruce el puente. Recupera la pala y coloca el puente en su posición original. Si hablas con tu amiga de nuevo accionará la manivela para fijar el puente. Continúa el viaje a través de la construcción de Master Lu hasta llegar al final de la pasarela. Utiliza los escudos para cruzar el lago. Entra en la tumba del emperador y recoge el sello. Por fin, el mundo se encuentra a salvo y sólo te queda disfrutar de las escenas finales.

A. L. Mozún







FABLE

Debes encontrar las cuatro piedras mágicas y salvar al pueblo de balkhane de su trágico y despiadado destino en esta compleja aventura de auténtica... "fábula".



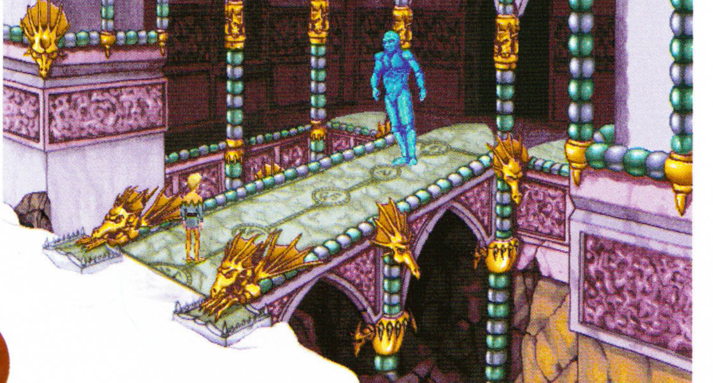
Empiezas tus arriesgadas peripecias en las puertas de la ciudad, hablando con un venerable anciano que te anuncia cuál será tu misión. Si agotas los temas de conversación que tienes con él, te entregará un poderoso medallón mágico que te protegerá contra espíritus y fantasmas. Cuando termines de hablar con él, dirígete hacia el norte hasta llegar a un puente. Habla con el cazador y cruza al otro lado. Si lo haces por el puente, Quickthorpe caerá al agua y se ahogará. El único modo de cruzar el río es utilizando las piedras que se encuentran en la parte superior. Debes continuar tu camino hasta que llegues a la casa de la bruja.

Entra en el sótano por la puerta del lateral. Una vez en él, recoge la estatua de oro que hay en el mueble y la cuerda que está en el suelo. Trata de entrar en la casa por la puerta principal; cuando aparezca el fantasma, destrúyelo con el talismán que te entregó el anciano. En la casa de la bruja, recoge varios objetos. Lo único necesario para acabar la aventura es la bolsa de semillas que está a la derecha de la bruja.

LA DIOSA DEL LAGO

Sal de la casa de la bruja y dirígete al lago helado. Mira el barco que está atrapado en el hielo y observa el cojín. Esto permitirá que liberes a Simbeline, la diosa del lago. Habla con ella: te entregará una burbuja con una parte de ella misma en el interior que te servirá para obtener luz donde antes había oscuridad. Continúa hasta el límite del bosque y habla con el ladrón. Te exigirá el pago de un peaje para poder entrar en el bosque. También te compensará si encuentras un collar que ha perdido. Si le entregas la estatua de oro, te permitirá continuar el viaje. Junto al pozo está el cazador. Vuelve a hablar con él y luego encamínate al sendero de las esculturas.

Mirando entre ellas encontrarás al hijo del cazador; habla con el chico y con el cuervo. Cuando hayas terminado, recoge el escudo que está cubierto por la nieve. A continuación dirígete hasta el árbol hueco y habla con el duende. Cuando se vaya, examina atentamente el tocón sobre el que estaba sentado hasta que veas una palanca. Tira de ella: abrirás una puerta en el árbol. Alimenta a la urraca con las semillas que recogiste en la casa de la bruja. En cuanto levante el vuelo, recoge el collar del nido y vuelve a la entrada del bosque. A cambio del collar, el ladrón te entregará un par de guantes. Vuelve al árbol y entra en él. Examina los esqueletos y coge el anillo que está en una de las manos. Colócale los guantes a Quickthorpe y recolecta una de las frutas alucinógenas.









La siguiente parada es el cruce de caminos. Examina los arbustos de la derecha y descubrirás el camino oculto; sigue por el sendero hasta llegar a la cueva. Escóndete tras los arbustos de la derecha. Cuando salga el ogro, entra por el agujero que hay sobre la entrada bloqueada. Dentro de la cueva debes recoger la llave que se encuentra bajo la almohada y abrir con ella el baúl. Coge una botella de aceite y vuelve hasta el pozo.

Sal del pozo y regresa al cruce. Cuando te asalten los ladrones, entrega el anillo que encontraste antes, en el árbol. Cuando el jefe de los ladrones se muera, coge su cuchillo y el pañuelo que lleva en la cabeza.

Continúa caminando hasta que llegues al desfiladero. Ya en él, utiliza el hechizo para separar las piedras que te obstruyen el camino. A continuación, escala la cima de la montaña de la derecha y hazte con la cerilla que guarda el cadáver. Dirígete hasta el castillo del gigante de hielo para conseguir la primera de las piedras. Cuando te reciba el forzudo gigante, tírale el aceite encima y préndele fuego con la cerilla. Con el camino finalmente libre, puedes entrar en el castillo. Limpia el escudo con el pañuelo que le quitaste al ladrón y haz que Quickthorpe lo utilice para llegar hasta la esmeralda; recógela y habla con el águila. Entrega la fruta al águila y te llevará hasta la tierra de la bruma.



Coloca la cuerda en el rodillo y desciende con ella hasta el fondo del pozo. Suelta la burbuja de Simbeline y podrás ver perfectamente. Recoge las dos piedras que están en el suelo y júntalas para obtener un hechizo que tiene el poder de provocar terremotos.





LA TIERRA DE LA BRUMA

Habla con el lagarto guardián y luego ve hasta el camino del pantano. Mira bajo el puente y recoge una de las zarigüeyas muertas. Vuelve al comienzo y dásela al lagarto. Como agradecimiento, te entregará un cuerno. Si lo examinas encontrarás en su interior unos tapones de cera. Regresa al pantano y coloca los tapones a Quickthorpe. En el momento en que Jemima se desmaye, recoge el tambor y continúa hasta el nido de la araña. Usa el cuerno para asustarla. A continuación recoge la llave del esqueleto. Vuelve hasta el guarda y utiliza el tambor para lograr que se duerma. Registra al lagarto y coge la llave y la lanza que tiene. Entra en la cabaña y hazte con la manta de lana. No olvides el libro que se esconde tras la cortina, así como el hacha. Si utilizas una de las llaves que posees en el candado de la jaula, liberarás a Iris. Ésta, después de la consabida charla, te dará un poco de pólvora.

Una vez finalizado el registro de la cabaña, puedes subir por las escaleras hasta la ciudad. Antes de llegar te encontrarás con un montón de vasijas: recoge la que está llena de agua. Para conseguir que Titán te deje entrar en la ciudad tendrás que mezclar la pólvora con el agua. Cuando Titán haya desaparecido, abre la puerta de madera de la derecha con el hacha y entra en la caseta del guarda; recoge las monedas que hay por el suelo y sal al exterior. Si pisas las tres baldosas blancas se abrirán las puertas de la ciudad. Nada más entrar, habla con el mendigo sobre su pierna y penetra en la casa de las gárgolas. Habla con el padre y quítale la piruleta al niño cuando se la saque de la boca. Conversa de nuevo con el mendigo y entra en la biblioteca. Habla con Izion y dale el libro que encontraste junto a la jaula de Iris. A cambio, él te entregará la llave de Mecubarz y otra un poco más pequeña.

Fuera de la biblioteca, libera a la gárgola con la llave que acabas de adquirir y penetra en el templo. Mata a la serpiente con la lanza y recoge el diamante. Entre los huesos del suelo podrás recoger más monedas de oro. Regresa a la plaza y sube a bordo del barco. Charla con el capitán; como el precio del pasaje es alto, dale al grumete la piruleta y éste cambiará la lista de precios. Vuelve a hablar con el capitán y disfruta del viaje.









LA FORTALEZA SUMERGIDA

Entra en el camarote del capitán y recoge el pergamino, la horquilla y los calcetines que hay sobre la cama. Utiliza la horquilla para abrir la caja que está en el suelo y guarda la gema mágica. Sal del camarote y baja a la bodega. Coge la carne del barril y métela en el calcetín. Si le das el calcetín con la carne al tiburón, tendrás vía libre para bajar al mar. Antes de tirarte al agua debes usar la gema y el hechizo para que Quickthorpe pueda respirar bajo el agua.

Habla con los caballitos de mar y ve hacia la derecha, hasta la sirena. No la escuches. Usa el cuchillo para abrir la ostra y recoger la perla. Ve al sendero de coral y recoge dos perlas más de las ostras que hay por el suelo. Vuelve al principio y habla con los caballos de mar hasta que te den unas algas. Cuando las tengas, ve a la fortaleza y habla con Leroy. Al acabar, recoge la pala.

En la concha gigante deberás hablar con William. Llama a la puerta, dale las perlas a Kouppa y él te entregará el mapa del tesoro. Excava en el cruce y abre el cofre del tesoro con la horquilla para hacerte con el oro. Vuelve al sendero de coral y habla con Khor. Dale el tesoro, recoge la lanza del suelo y entra en la cueva. Recorre los túneles hasta que encuentres una palanca; entonces busca una puerta de madera y fuérzala con ella.

Entra por la puerta y habla con Medusa utilizando las últimas opciones de diálogo. Cuando acabe la conversación, rompe el cristal del suelo con la lanza de Khor. Coge el zafiro y baja la palanca de la unidad de control que se encuentra junto a la puerta metálica.

Regresa a la entrada de los túneles y utiliza el ascensor para bajar. Cuando la plataforma se detenga, usa la manta de lana a modo de paracaídas para poder finalizar el descenso.



LA TIERRA DE LAS SOMBRAS

Cuando llegues al suelo, desbloquea el ascensor con la palanca de la derecha. A continuación habla con la puerta para que te permita pasar. Ya en el interior, serás conducido a una celda. En ella verás dos objetos que tienes que recoger: una cuchara y una copa. Mira la rampa; utiliza la cuchara para quitar una piedra y pasar a la celda contigua.

Habla con el otro prisionero; cuando se muera, recoge la llave que está colgando de su cintura. Vuelve a tu celda y abre la puerta con la llave. Charla con los soldados que te encerraron y consigue una identificación. Hacia la izquierda hay un puente roto. Para poder salvarlo, utiliza la lanza como si fuera una pértiga.

Continúa el paseo hasta llegar al segador de almas. Enséñale la identificación que tienes y utiliza la copa para coger agua del río Estigio. Cruza el río para enfrentarte con el demonio de fuego que hay al otro lado del mismo. En primer lugar, dile que ya te vas para que no te mate de inmediato. Luego, tírale la copa con agua del río Estigio y desaparecerá. Ahora ya puedes recoger la última piedra, el rubí. Para salir, utiliza el nicho que está vacío.



Coloca las cuatro piedras en la llave de Mecubarz. Sube con el ascensor hasta llegar a la cueva. Desde allí, vuelve por los túneles hasta la habitación de Medusa. Coloca la llave de Mecubarz en la puerta de seguridad y entra. Pulsa el botón del sillón central y, para terminar el programa, sienta a Quickthorpe en ese mismo sillón. ¡Enhorabuena!

A. L. MOZÚN





Este mes un extraño duende ha atacado a nuestros lectores: ¡Nadie nos ha enviado una carta preguntándonos los códigos de Doom! Puede pareceros increíble, pero después de veintidós números de revista, es la primera vez que nos ocurre algo así...

¿QUIÉN SABE DONDE?

Tengo un problema "criminal". Todo empezó cuando encendí el ordenador y me dijo que podía tener virus. Miré con el antivirus y nada, pero cuando me di cuenta, mi CD-ROM no era detectado por el ordenador. He probado todo, pero no aparece. ¿Qué debo hacer para poder volver a usar la unidad de CD-ROM? Yendo a la configuración del menú INICIO no soluciono nada.

FERNANDO GÓMEZ BERMÚDEZ
(El Pindo, LA CORUÑA)

Respuesta: El mencionado menú de Windows 95 sólo sirve para indicar al sistema qué programas quieres que se arrancan al ejecutarlo.

La verdad es que tienes un problema... Prueba lo siguiente. Vete al "Panel de Control" y dile "Buscar Nuevo hardware". El ordenador buscará durante unos minutos. Con un poco de suerte, te lo localizará y no te pedirá el CD original de Windows 95 para instalar la unidad. Si es así, problema solucionado.

Si, por el contrario, no te ha valido de nada, ve a la tienda donde compraste la unidad o habla con un amigo que tenga conexión a Internet y pídele un disquete con los *drivers* de tu unidad actualizados. Cuando Windows te pida el CD, indícale que utilice el disquete para instalar los *drivers*.

PREGUNTAS VIRTUALES

Ante todo felicitaros por la revista de la que soy lectora asidua... Tengo varias preguntas para vosotros, ya que estoy interesada en las gafas/cascos de realidad virtual. Supongo que para apreciar la realidad virtual el programa correspondiente debe de estar preparado para ello.

- ¿Podrían usarse estas gafas/cascos como si fueran el monitor con cualquier juego, con las limitaciones lógicas?

- ¿Cuanto cuestan las más baratas y dónde puedo conseguirlas?

- Tengo un Pentium con una Cirrus Logic. ¿Valdría así, o he de añadir algo?

- ¿El programa Flight Unlimited está preparado para las gafas?

Por otra parte os mando más madera:

- ¿Que es eso del MMX de los Pentium? ¿Es mejor? ¿Cuanta mejora hay? ¿Se podrán ampliar los actuales Pentiums a un precio razonable?

- La demo de Screamer 2 es estupenda, pero ¿la resolución que ofrecía es la del juego completo o tiene otras posibilidades? He leído vuestro artículo del número 17, pero no me entero, así que agradecería que me lo aclaraseis.

MANUELA GARCÍA GARCÍA
(SEVILLA)

Respuesta: Estás algo confundida con este tema, ya que con tu primera pregunta tú misma te has respondido. Las gafas de R.V. que hay en el mercado son sustitutos del monitor, con lo que cualquier juego te vale. Las más baratas rondan las 80.000 pesetas y las encontrarás en grandes almacenes. No tienes que hacer ninguna modificación, y Flight Unlimited está preparado para ellas.

Para el tema de los Pentium MMX, te remitimos al Technical View del número 21, pero te diré que se trata de un conjunto de instrucciones nuevas que apoyan al procesador en aspectos multimedia. Pronto saldrá un MMX Overdrive para actualizar tu Pentium. La versión final de Screamer 2, permite resoluciones SuperVGA hasta 65.000 colores.

Por cierto, saludos a tu amigo Hashimoto de Cádiz... ¿Te creías que nos ibas a engañar?

PREGUNTAS VARIADAS

Hola, PC Playeros, tengo unas cuantas preguntas para vosotros:

- ¿Saldrá Civilization 3?

- En una de vuestras primeras revistas publicasteis una demo del juego Dominus. ¿Donde puedo conseguirlo?

- ¿Cuál es el mejor juego de *pinball!* del momento?

- Quiero comprarme un buen juego de lucha: ¿Battle Arena Toshinden o Virtua Fighter?

IVÁN MARTÍ VILÀ
(Les Borges Blanques, LÉRIDA)

Respuesta: Civilization 3 es una verdadera incógnita. Para localizar Dominus (es bastante antiguo) debes probar con su distribuidora (Proein, S.A. Telf. (91) 5762208). En cuanto a lucha, yo me quedo con Virtua Fighter de Sega. Respecto al *pinball*, Tilt! de Virgin. o 3D Pinball 2 de Sierra.

¡CONTINUAD ASÍ!

Estamos bastante extrañados, pero es cierto: no hay cartas de Doom. Para celebrarlo, aquí van los códigos: IDDQD y IDKFA. Esperamos preguntas interesantes y atractivas. En fin, ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

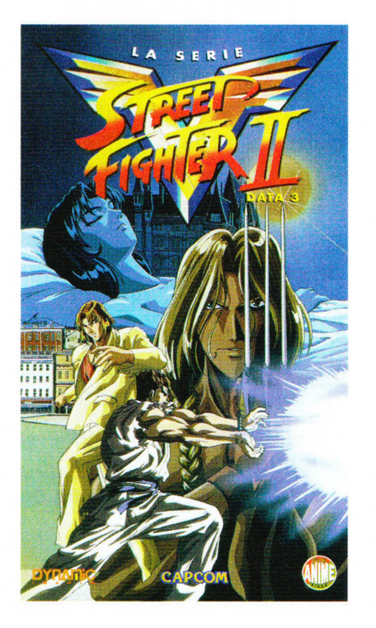
漫 MANGAMANIA

SF II Data 3

Distribuidor: ANIME VIDEO



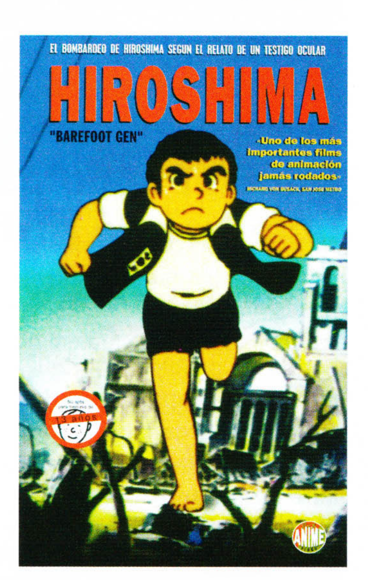
Nos encontramos ya con la tercera entrega de la serie *anime* del videojuego más conocido de la historia del sector, **Street Fighter**. Tres nuevos capítulos entran esta vez en escena: *La venganza de la mafia*, *La trampa* y *La gran estrella de Muay Thai*. Como ocurría en los anteriores capítulos, aparecen tanto los buenos como los malos del juego, y aunque la historia está perdiendo algo de fuerza, la calidad de dibujo es excepcional. Si tienes las dos primeras cintas, no te debes perder esta nueva y entretenida entrega de esta gran serie.



HIROSHIMA

Distribuidor: ANIME VIDEO

Se trata de uno de los clásicos de la animación japonesa. Basado en la obra de Keiji Nakazama, es, más o menos, la autobiografía del autor en dibujos. Éste vivió en su más tierna infancia el lanzamiento de la bomba atómica sobre la ciudad de Hiroshima, y ha plasmado perfectamente sus terribles vivencias en Gen, un chico de seis años que ve cómo mueren su padre y sus hermanos, y se quedan solos él y su madre en un mundo cruel. Se trata, pues, por su temática, de un producto más bien dirigido a personas mayores, aunque cualquier aficionado al género seguro lo agradecerá.

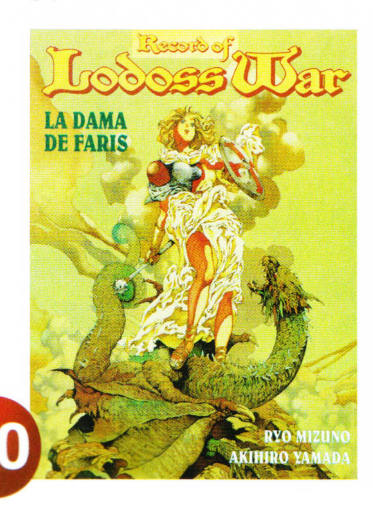




LODOSS WAR

Distribuidor: PLANETA DeAGOSTINI

Dentro de su colección de libros *Manga*, Planeta da cabida a todo tipo de cómics. Uno de mis géneros favoritos es la fantasía épica, y por ello **Record of Lodoss War**, y más concretamente su primer capítulo llamado La Dama de Faris, es la niña de mis ojos. Y espero que también de los tuyos. El mal se apodera de la ciudad de Moss, en la isla de Lodoss, escenario de las batallas entre los dioses del bien y los del mal. Fraus, capitana de la guardia de la mencionada ciudad, es la única que puede enfrentarse a la ola de monstruos y bestias sobrenaturales. Decide partir en busca del origen del infausto mal que asola su querida patria. ¿Logrará su objetivo la bella Fraus, ayudada por los Seis Héroes de la mítica leyenda de Lodoss?



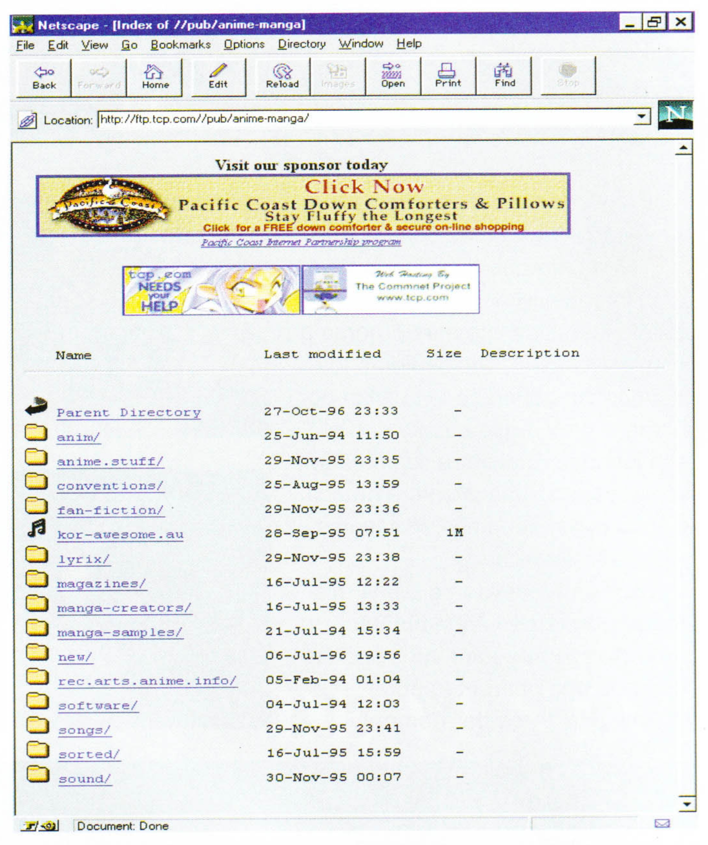


PÁGINAS INTERNET

Este mes te presentamos en esta sección una de las mejores direcciones relacionadas con *Anime* y *Manga* que podrás encontrar en Internet. Se trata de un FTP con imágenes, sonidos, documentos, etc. relacionados con este mundo. Cabe destacar sus secciones de *fanzines*, música de series famosas, software protagonizado por personajes de *manga* o información sobre próximas convenciones. Eso sí, la parte que estamos seguros más te agradará es la correspondiente al archivo de imágenes. Allí encontrarás dibujos y escaneos de series tan conocidas como *3x3 Eyes*, *Akira* o *Blueseed*, aunque personalmente prefiero descubrir series desconocidas para nosotros como *Everyday is Sunday*, *Evil Dragon War Chronicles* o *Karura Mau*. Es decir, material hasta ahora ignoto para los aficionados españoles. Si te gusta el *manga* y tienes conexión a Internet, no tenemos ninguna duda de que estarás todo el día "enganchado" a este servidor.





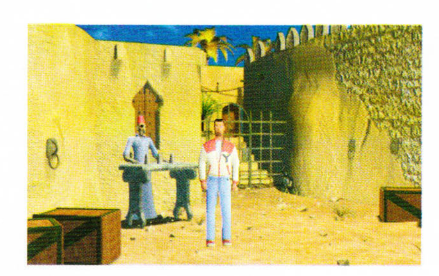


Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://ftp.tcp.com//pub/anime-manga/



Ark of Time será otro de los grandes éxitos con los que pronto nos deleitará la compañía Interplay. Aunque el mes pasado identificamos este programa como un juego de rol, debido a los duendes pitagóricos que pululan por la redacción y a que cuenta con el sello japonés Koei entre sus creadores, se trata de una aventura gráfica en todo regla, con unos excelentes gráficos "renderizados".

La acción te trasladará a una misteriosa isla desde la que tendrás que desplazarte a diferentes épocas utilizando una puerta temporal denominada "Arca del Tiempo".







DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
P°/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1° Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1° Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3°
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2°D
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. (91) 3592992

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5° Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

TOPWARE ESPAÑA
Trav. Conde Duque 5, Bajo 1
28015 Madrid
Tfno. (91) 5478619

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

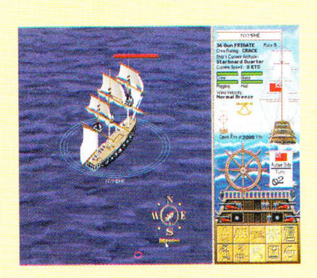
VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2°D
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

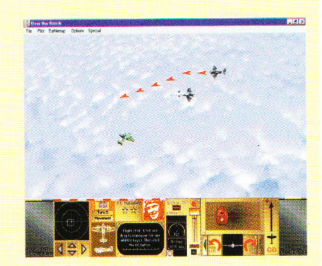
PC TOP PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

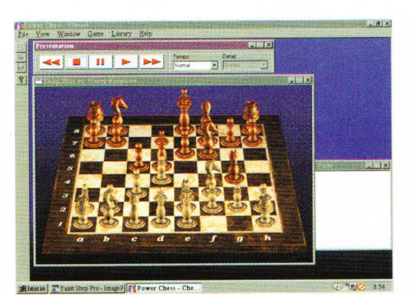
OVER THE REICH

La Segunda Guerra Mundial vuelve a tener actualidad con este programa de estrategia bélica en el que revives la contienda que ha quebrado el siglo. En esta excelente demo jugable también aparecen algunos vídeos digitalizados de la época, de gran calidad.









POWERCHESS

Se trata de la demo visual de este programa de ajedrez, ideal para avanzar poco a poco en este complejo juego de inteligencia.



ODDBALLZ

Este título se encuadra dentro de la reciente gama de productos en la que tienes que hacerte cargo de una pequeña mascota.

REALMS OF THE HAUNTING

Tétrica videoaventura, desarrollada en el interior de una mansión, que ha sabido tomar lo mejor de los arcades en tres dimensiones.



ADEMÁS

TUNNEL B-1
BAKU-BAKU
A-10 CUBA
DESTRUCTION DERBY 2
BLUE ICE
FRAGILE ALLEGIANCE
KILL, KRUSH 'N DESTROY

CURSO DE JUEGOS





MDK

La demo estrella de nuestro CD-ROM está dedicada a este estupendo programa de Shiny Entertainment. La última elucubración de Dave Perry, creador, entre otros productos, de Earthworm Jim, ha dado como resultado un juego brillante y entretenido. Se trata de un trepidante arcade tridimensional, pero que descarta claramente la corriente *Doom*, pues durante todo el juego ves los progresos del protagonista "fuera de su cuerpo". Por si fuera poco, este programa, aunque no está expresamente creado para la nueva tecnología MMX, sí la aprovecha en caso de que la poseas.

